LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

REEDICIÓN

FASCÍCULO QUE ENSEÑA LAS DIFERENTES TÉCNICAS DEL DIBUJO.

VANGUARDIA EDITORES

Número 2 | $10.00 MÉX. | $2.50 DLLS

APRENDE A DIBUJAR PERSONAJES BIEN PROPORCIONADOS

INFORMACIÓN DESDE ATARI HASTA X-BOX

ENTREVISTA CON EDGAR CLEMENT

EL ROL DEL DIBUJANTE EN UNA COMPAÑIA DE VIDEOJUEGOS

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

¿CUÁNDO FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE UNA SERIE TE FASCINÓ?

Déjate atrapar por la animación que ha cautivado a todo el mundo, en esta serie de fascículos de colección que Editoposter te presenta de manera especial para tí

¡A LA VENTA PROXIMAMENTE!

BIENVENIDOS

Tras una larga espera, finalmente tienes en tus manos la tercera reedición de tu revista favorita DibujArte. Me da gusto darme cuenta de que muchos de los dibujantes que se presentan actualmente en la editorial para mostrar su trabajo, han aprendido mucho y han podido pulir su estilo gracias a ésta publicación. Son creativos que tal vez aún no sean grandes profesionales pero que en esta revista encontraron la guía para lograr determinado objetivo en su carrera como dibujantes y ahora con su portafolios en mano buscan una opinión más calificada sobre sus avances. A ellos y a todos a los que esta publicación les ha ayudado en su camino, les decimos gracias por su apoyo y les dedicamos afectuosamente éste número.

Atte.
Carlos Carbajal

VAGUARDIA EDITORES

Indice

I Clases de dibujo .....
• Anatomía Artística 2

II La realidad virtual en los video juegos.....
• Trazo digital. 10

III Creación de personajes....
• Nuestra nueva historieta. 12

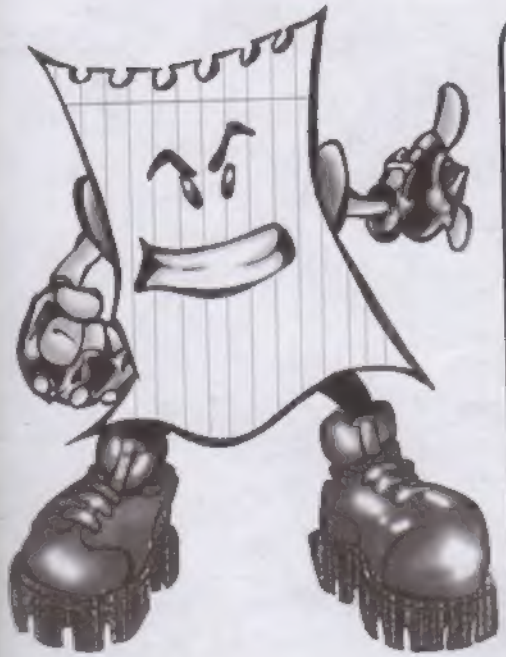
IV Tema central.....
• Video juegos Cómics animes y otros Bichos 20

V De utilidad .....
• ***Indiana Jones*** femenino
•**Crossgen** el nuevo comic 24y29

VI Utensilios .....
• Como y con que se desarrollo la portada 25

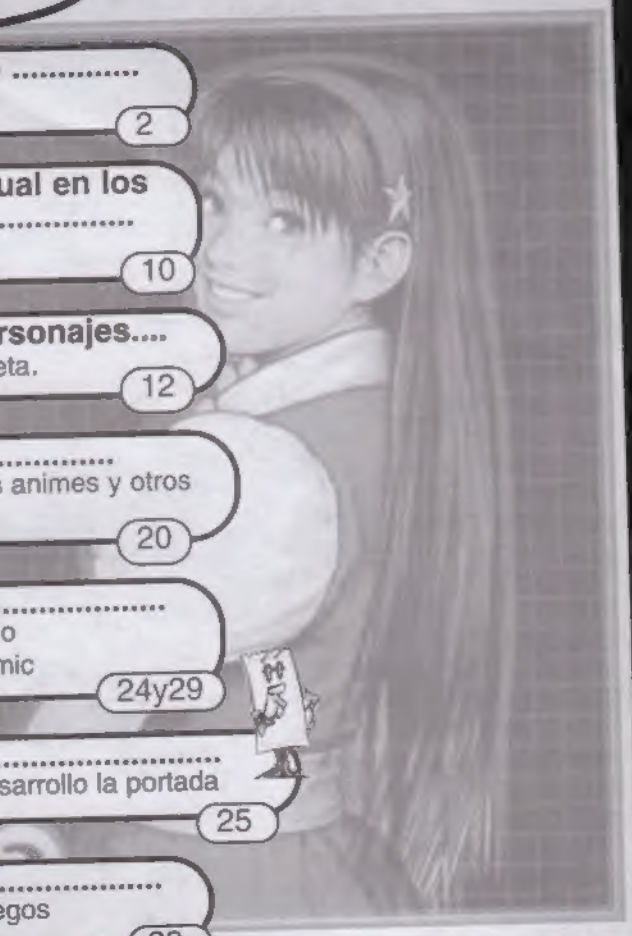
I Teoría del arte.....
• El arte de los video juegos 28

I Entrevistando.....
• Entrevista a **Edgar Clement** 30



COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBBJARTE # 2
Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa e ilustrativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa. ©. Final Fantasy X, Square Co. LTD. 2001. ©.Soul Reaver, Eidos 2001. Nintendo, Super Nintendo, Nintendo 64, Game Cube son derechos de Nintendo of America. Sega Master System, Genesis, Sega CD, Saturn, Dreamcast son derechos de Sega of America. Playstation, Playstation 2 son derechos de Sony Computer Entertainment Incorporated. ©.King of Fighters, Neo Geo, SNK 2001. ©.Street Fighter, Camy Capcom 2001. ©.Tomb Raider, Eidos 2001. ©.Crossgen, 2001. ©. Operación Bolivar, Edgar Clement 2001. ©.Fist of the North Star, Tokuma 1989. ©. X-Box, Microsoft 2001. **TODAS ESTAS IMAGENES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y LA EDITORIAL SOLO LAS UTILIZA DE MANERA INFORMATIVA E ILUSTRATIVA.**

DIBUJARTE Febrero del 2002 Publicada Mensualmente Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail:jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. C.P. 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón #156 México, D.F. C.P.06400 Impresa en **TALLERES ROTOGRAFICOS ZARAGOZA, S.A.** Calle 3 No. 4 Naucalpan, Edo. de México Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. **RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 - 2000-101009100400-102CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**



DIRECTORIO

Juan Antonio Flores Valdovinos
Director General

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal
Director de Arte

Laura O. Bárcena Villalba
Diseño de Interiores

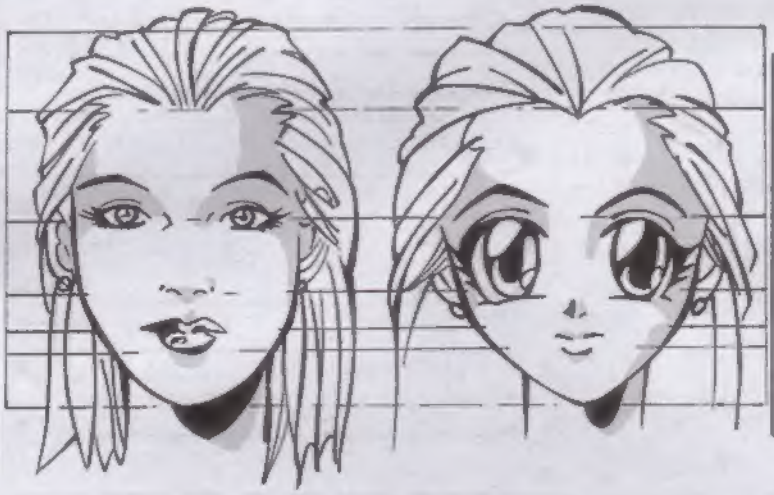
Tozani
Jorge Alberto Reséndiz (Kokoro)
Clases de Dibujo

Portada
Tozani
Imágenes de king of Fighters ©SNK

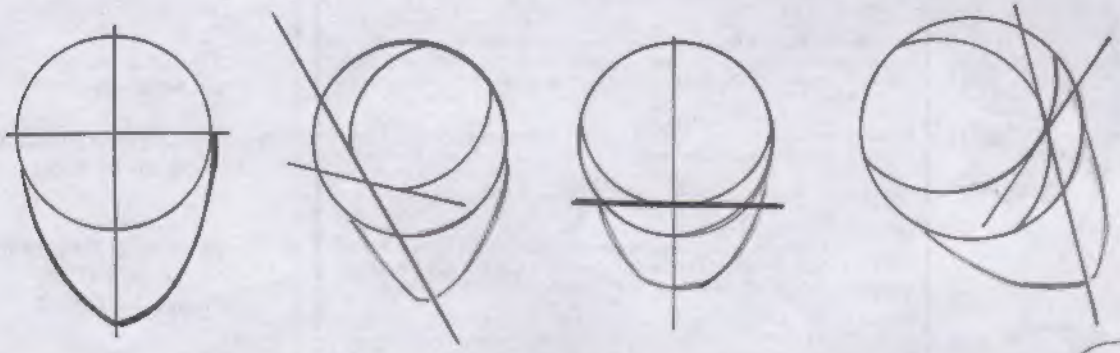
Colaboradores:
Aurea Freniere
Jorge A. Castilla
Cristhian Chavero
Rodrigo Alvarez

Vimos las partes más importantes de un rostro, como son:

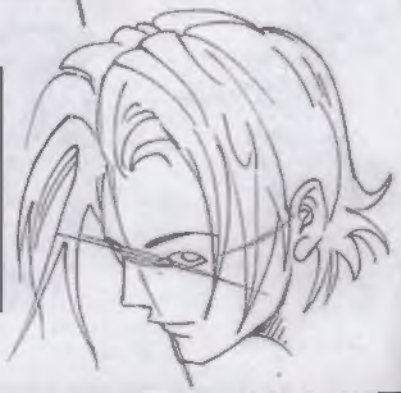
(1) La base del cráneo,
(2) Nacimiento del pelo,
(3) Los ojos (que se colocan sobre la línea media),
(4) La nariz y
(5) Las orejas nacen de la misma línea base,
(6) La boca y
(7) El mentón o barbilla.

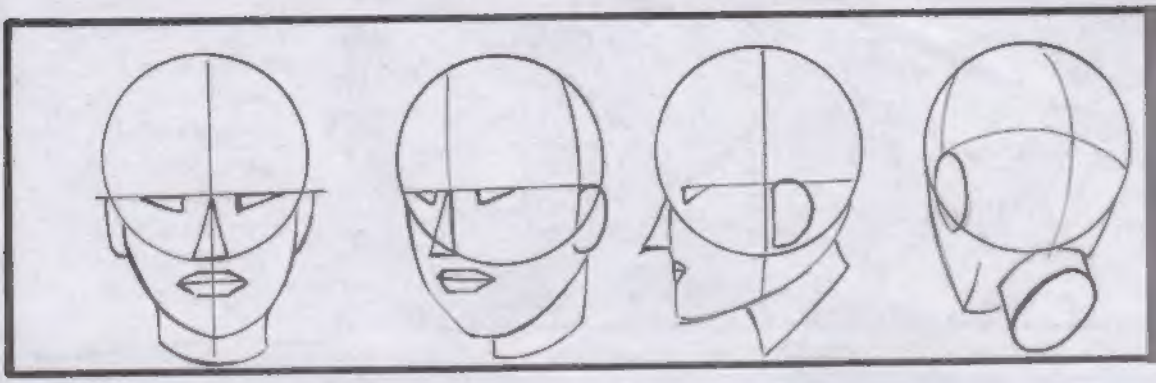


En el MANGA en realidad la única diferencia es que los ojos están debajo de la línea media y desde luego son el doble de grandes, la boca y nariz son evidentemente más estilizadas nada más.

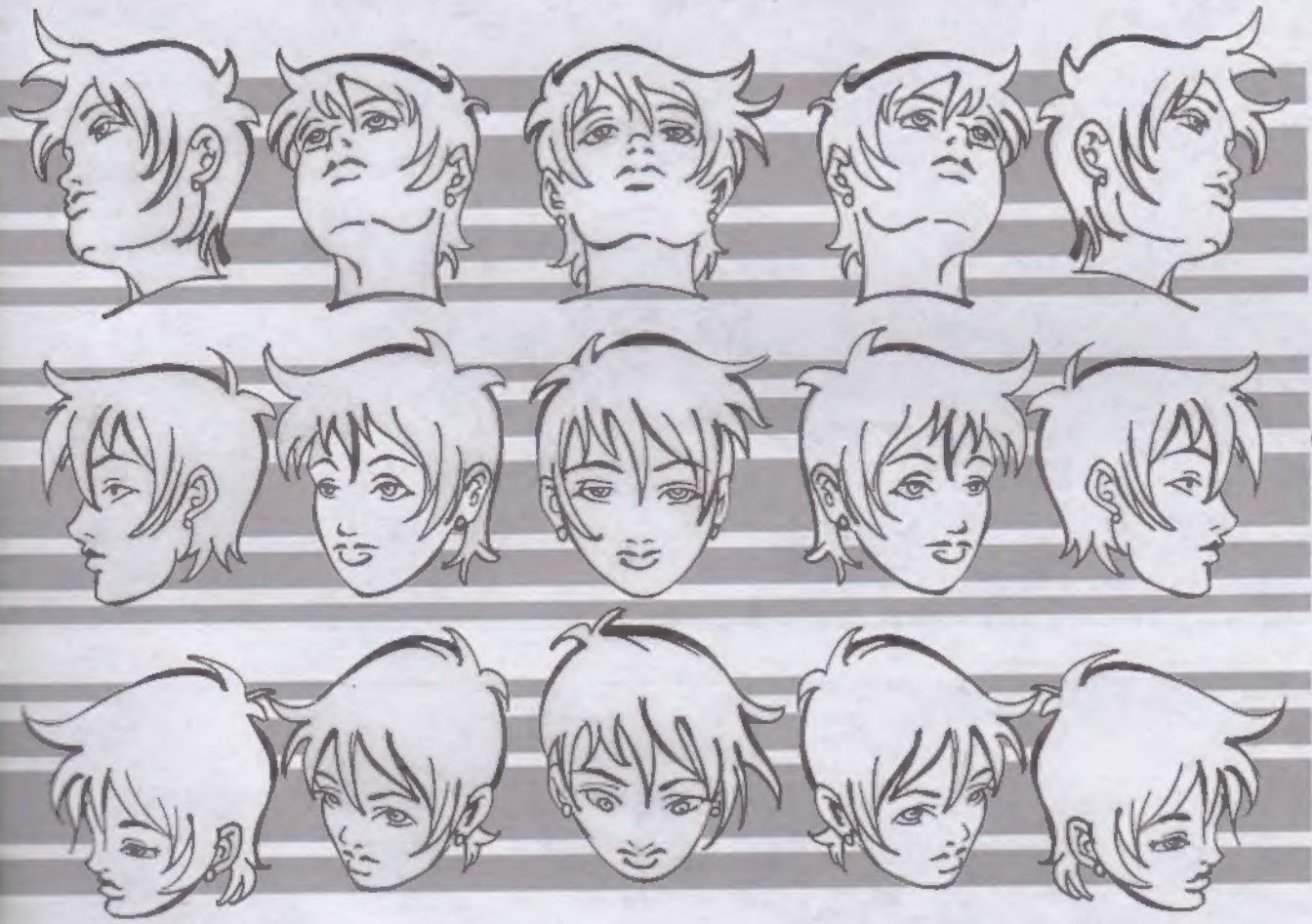


Ahora pasemos a descomponer el rostro en un circulo, también dibujamos una extensión que represente la mandibula, a su vez trazamos una cruz que los atraviese, el segmento horizontal será el eje de las cejas ó los ojos, y la vertical el centro de nuestro rostro, con esta base podemos visualizar mejor el boceto del rostro





Y para qué descomponer la cabeza en figuras geométricas? ¡Sólo es un método más cómodo y fácil para girar el rostro y la cabeza!



Contrapicada. (visto por abajo) perfil 3/4 (izquierda y derecha) y frente.

Plano Medio. (visto de frente) perfil, 3/4 (izquierda y derecha) y frente.

Picada. (visto por arriba) Perfil, 3/4 (izquierda y derecha) y frente.

¡En el caso de un COMIC, MANGA ó HISTORIETA, es básico el poder girar la cabeza para los distintos enfoques, movimientos de cámara y escenas! ¡He aquí quince opciones mínimas para visualizar la cabeza!

Clases de dibujo

Chavos por favor. Si practican el MANGA, a la hora de dibujar el frente a 3/4 visto de abajo, eviten dibujar el mentón de forma afilada.

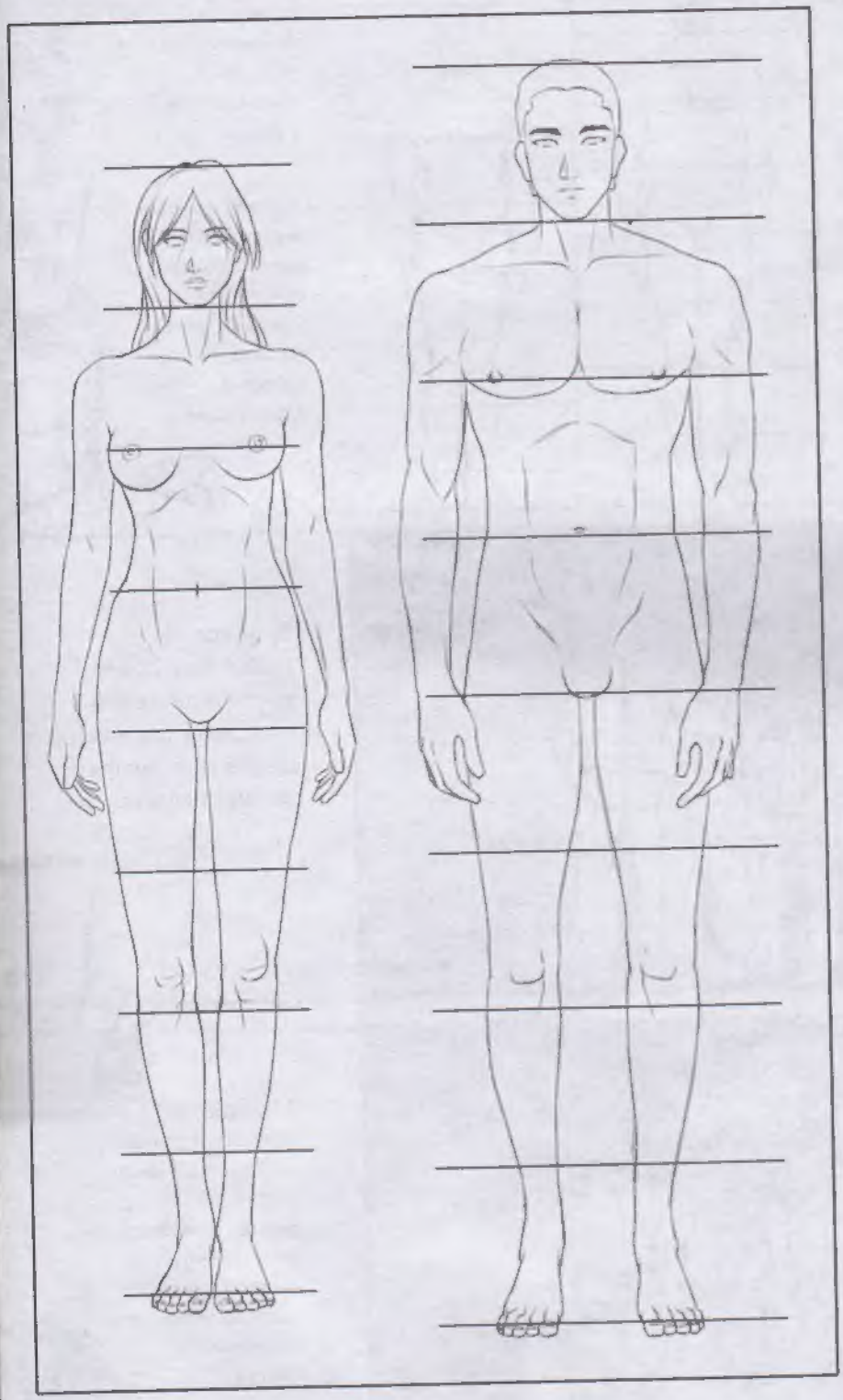
Este recurso es muy útil PERO en animación, para quitarse de broncas a la hora de girar una carita, pero en historieta esto se ve mal, como si les hubiera dado FLOJERA dibujar el mentón.

Ahora, el hecho del por qué dibujar todos estos ángulos son para conocer todas las características del personaje

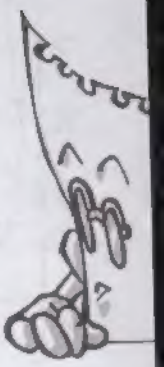
El tipo de nariz, tamaño de boca, tipo de ojos, peinado, etc.

La mejor manera de resolver estos ángulos es teniendo algún modelo, si tienen un muñeco, cópienlo y así tendrán menos dificultades para dibujarlos.

Clases de dibujo



La unidad de medida para dibujar la figura humana, suele ser el largo de la cabeza.



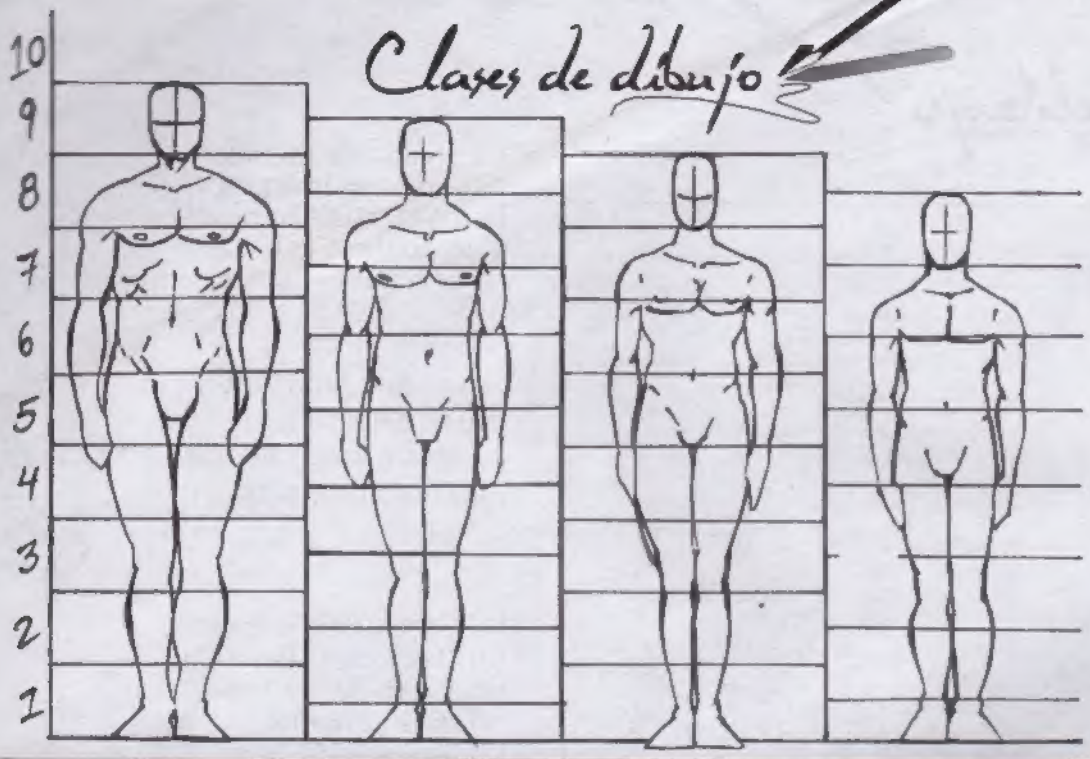
La estatura promedio real es siete cabezas y media a ocho cabezas, y las distancias son:

(1) Cabeza (2) Pezones
(3) Ombligo (4) Tiro ó Cruz Inguinal (5) Medio Muslo
(6) Base de rodillas
(7) Espinillas (8) Talón.

Sin embargo, la raza, el sexo, y las diferencias fisicas individuales impiden que se impongan reglas fijas en cuanto a las proporciones anatómicas.

La mayoria de los artistas prefieren una figura varonil de ocho cabezas de alto. A veces se desea una figurita femenina de seis cabezas. Para dibujos de moda ó elegancia se puede dibujar una mujer de ocho y ¡hasta quince cabezas de alto!

Clases de dibujo



La proporción académica usada por la mayoria de las escuelas es la de siete cabezas y media.

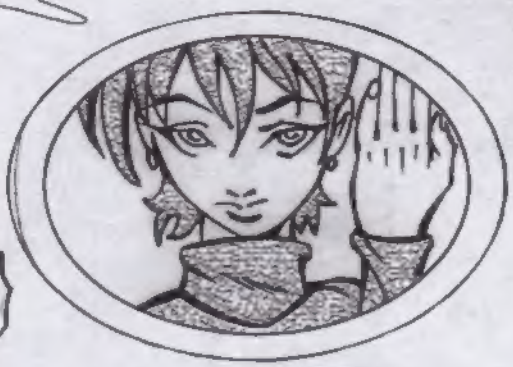
Algunos adoptan la medida de ocho cabezas como normal y para un porte heróico se utilizan de nueve a diez cabezas.

Este tipo de tablas se utilizan precisamente para comparar las estaturas de los personajes de una historia.

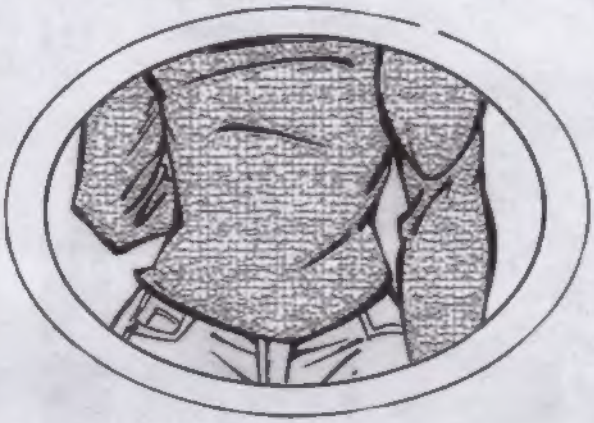
Otros artistas prefieren agregar un poco más de largo a las piernas, precisamente para darle más estética a la figura, como lo vemos con Cammy y Chun-Li.

D. JAY(9cabezas); T. HAWK(11 1/2);BLANKA(9);GUILE(8 1/2);ZANGIEF(10);KEN(8);LAMMY(7);RYU(8);CHUN-LY(7 1/2);E. HONDA(8 1/2);BALROG(9 1/2);FEI-LONG(7 1/2); SAGAT(11);DHALSIM(8);VEGA(9);M. BISON(8 1/2)

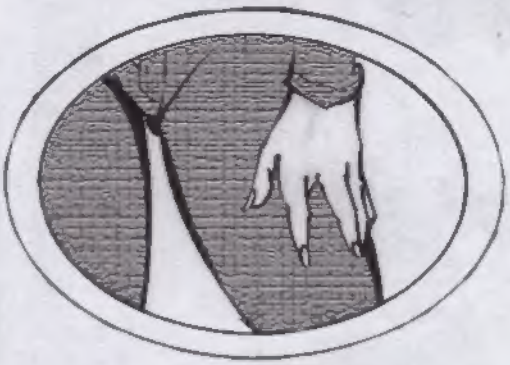
Las siguientes medidas se aplican a todo tipo de figuras, independientemente del número de cabezas.



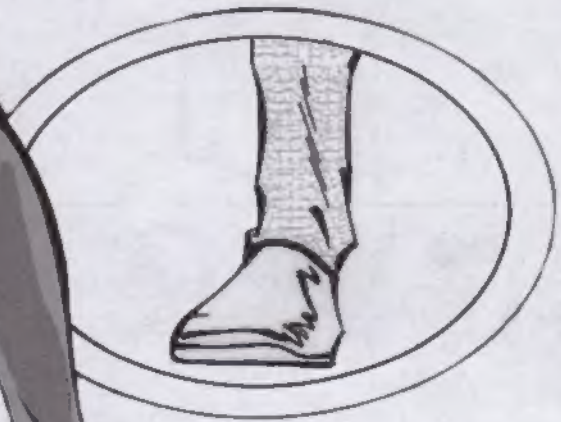
El largo de la mano es igual al largo de la cara.



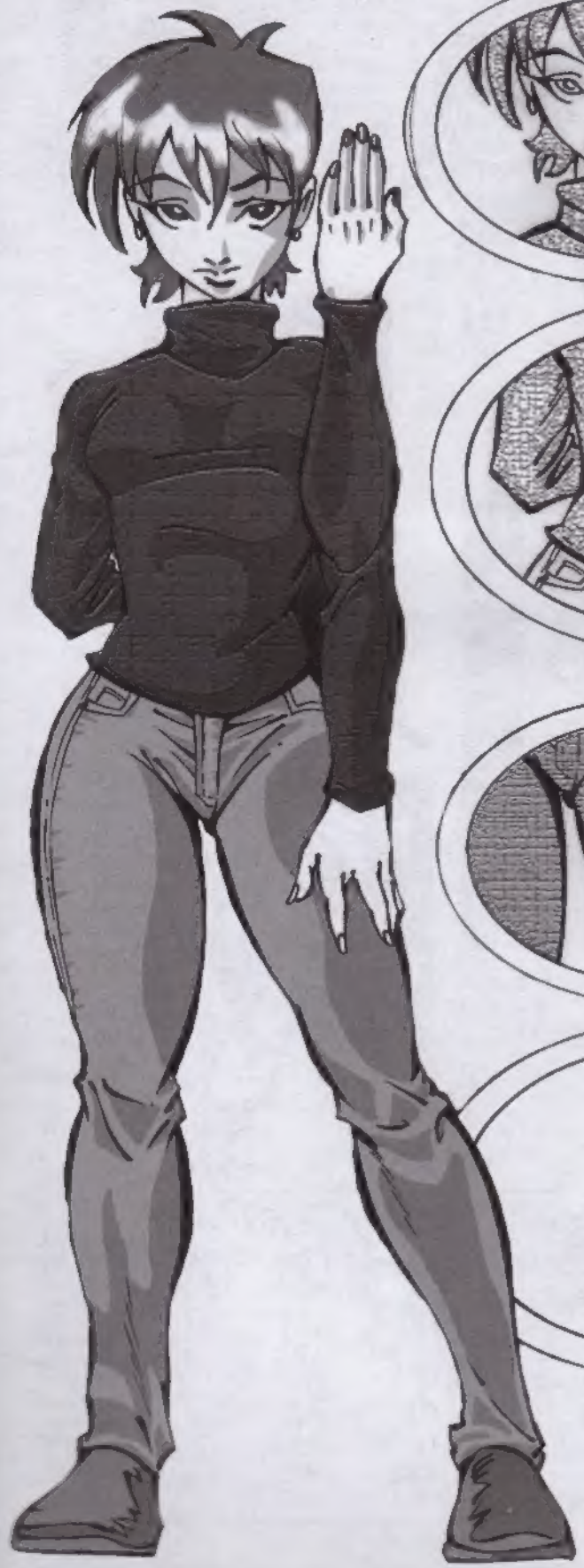
Los codos deberán estar a la altura del ombligo ó en su defecto a la cintura.

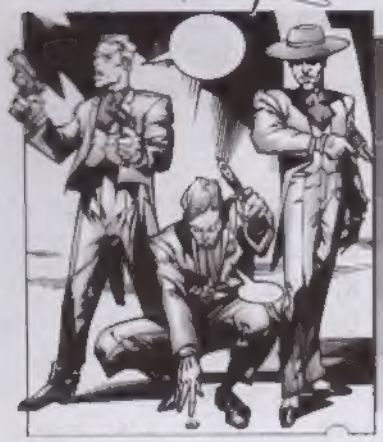


La mano cuando descansa sobre la pierna llega hasta medio muslo (quinta cabeza).



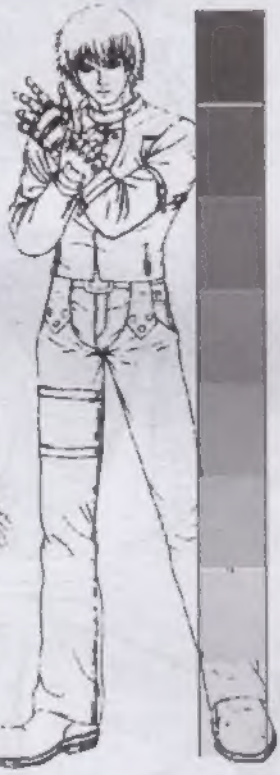
Por estética los tobillos se dibujan ligeramente más delgados de como son originalmente pero debe tomarse en cuenta que deben ser lo suficientemente sólidos para soportar el peso del cuerpo.

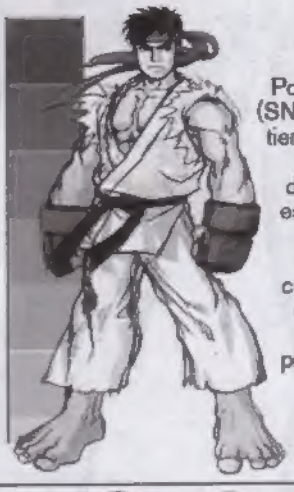




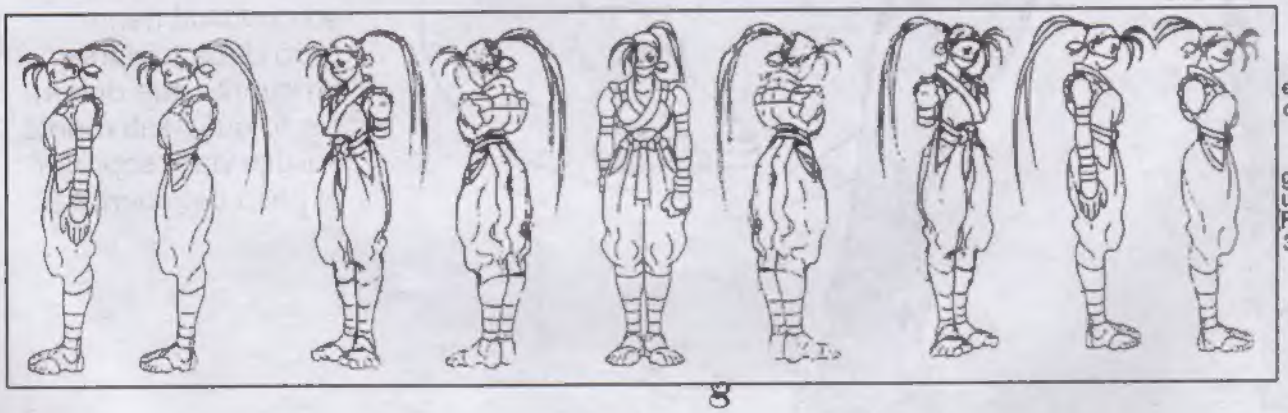
En este ejemplo (Elena de Street Fighter 3rd impact) vemos un canon de ocho cabezas estándar, pero podemos notar que se le roba un tercio de cabeza a la segunda y cuarta cabeza, precisamente para lucir las piernas.

En este caso de Fairchild (GEN13) confirmamos un canon heróico de nueve cabezas y notamos énfasis en el largo de las piernas.



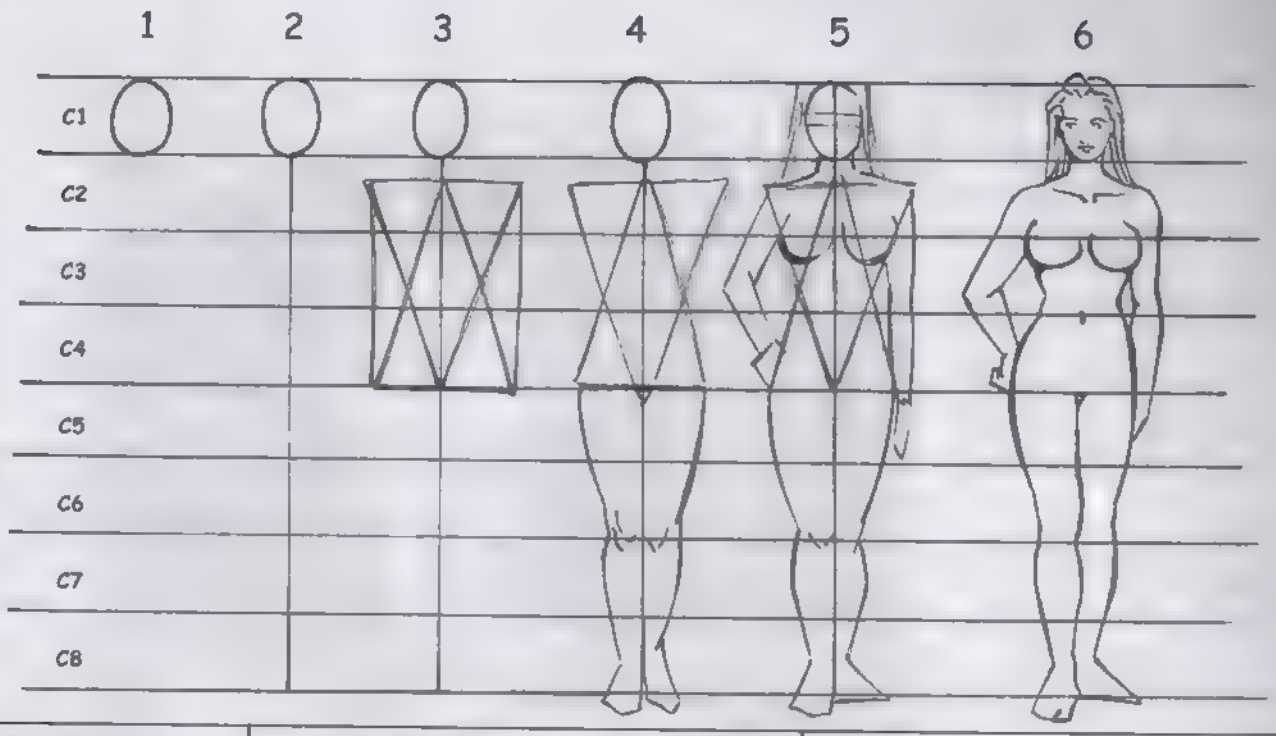


Por este lado Ryu (SNK vs CAPCOM) tiene algo bastante curioso, definitivamente está deformado, pero OJO, porque sus codos y el largo de los brazos están bien proporcionados.



He aquí un ejemplo más completo de las características generales de un personaje Frente, perfil, 3/4, 3/4 de espaldas derecho e izquierdo).

Pasemos a resolver un canon normal de ocho cabezas medidas exactamente con regla.



1.-) Se trazan las líneas divisoras por el número de cabezas deseadas, en este caso ocho partes de 1cm cada uno, después se traza una elipse en la primera división.

2.-) Paso seguido se traza una línea vertical para indicar el centro y columna de nuestra figura y evitar que se pueda enchuecar.

3.-) A un tercio de la segunda cabeza se marca la distancia del cuello, acto seguido se traza una línea horizontal de 2cms.

(tomando en cuenta que la cabeza mide 1cm. la distancia del punto donde termina la línea del cuello es igual al tamño de una cabeza, vista horizontalmente). De los 2 puntos de los hombros dibujen 2 líneas verticalmente paralelas hacia abajo, indicando que el ancho de éstos debe ser igual al ancho de la cadera. De los mismo puntos de los hombros tracen otras 2 líneas que deberán unirse donde la cuarta cabeza se une con la línea del centro, formando así un triángulo (este vértice en común será la cruz original), después tracen otro triángulo pero ahora en dirección al cuello.

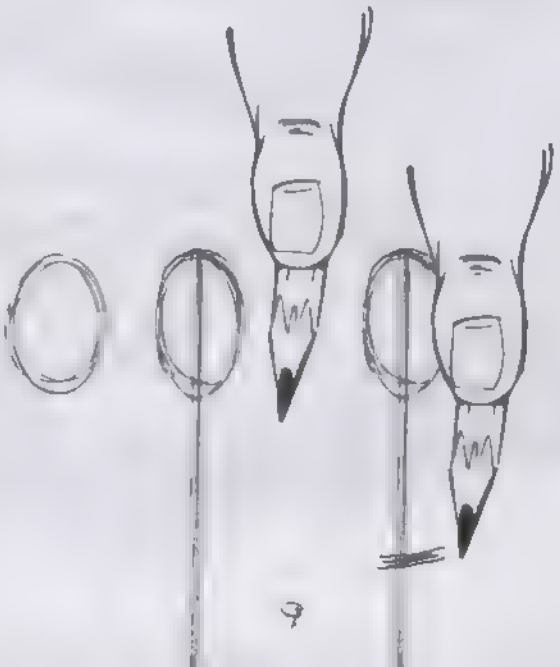
4 -) Del ancho de la cadera empiecen a bocetar las piernas (la base de las rodillas debe quedar a la altura de la sexta cabeza).

5.-) En este punto ya es más iniciativa de ustedes y empezar a bocetar el resto del cuerpo y tienen la libertad de cambiar la posición de brazos y piernas.

6.-) Recuerden, el boceto es suavecito para poderlo modificar cuantas veces sea necesario, porque ya una vez definido les va a doler el borrarlo

Ahora, estas son las medidas exactas pero si quieren hacer bien las cosas y no tienen una regla a la mano, aquí les va un método de emergencia para medir las cabezas.

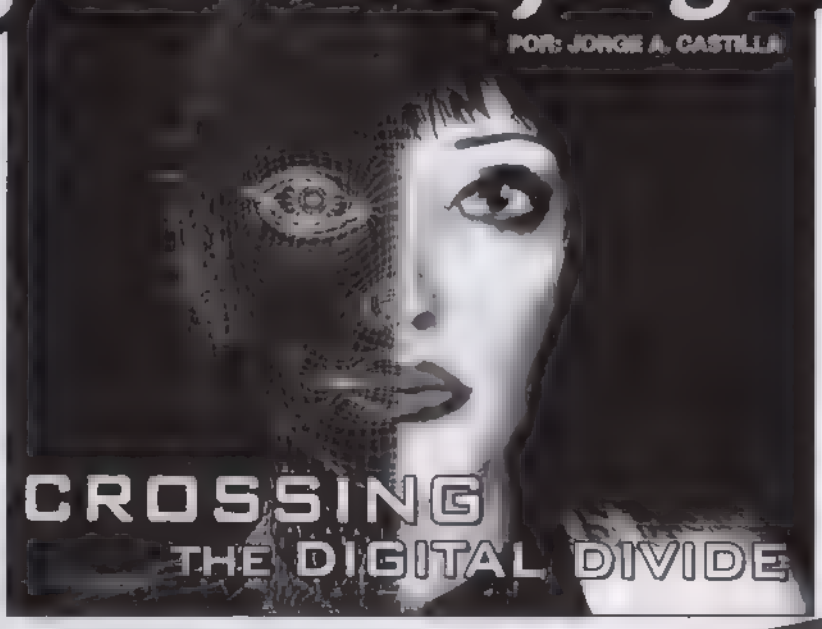
Ya saben, comiencen por trazar la cabeza, enseguida dibujen la línea de centro; aquí viene lo bueno, tomen su lápiz y la punta colóquenla en lo que sería la mandíbula y con el dedo pulgar sobre el lápiz podrán marcar el tope de lo que sería la cabeza.



Con esa misma medida ahora coloquen la uña en lo que sería la mandíbula, y la punta del lápiz les dará la distancia de la segunda cabeza, y así consecutivamente hasta marcar las cabezas deseadas.

LA REALIDAD VIRTUAL y los Videojuegos

POR: JORGE A. CASTILLA



Muchos de ustedes sin duda conocen el **Play Station**, **SEGA** y **Nintendo**, algunos recuerdan el Intelevisión y sólo los fósiles vivientes como yo pasaron las tardes de su infancia con el **Atari**; que para la mayoría de nosotros representaba el mayor avance tecnológico de aquellos tiempos.

No creo que los niños de la actualidad, tan acostumbrados a toda la explícita parafernalia visual que hay en un **Resident Evil** o **Final Fantasy** puedan encontrarle el chiste a los hombrecitos hechos a base de cuadritos y con una raya oscura en la cabeza, que daba la impresión de ser un casco de la Segunda Guerra y que en realidad era el cabello en juegos como Superman o **E.T**; o los *"ojitos curiosos"* de **Haunted House**. Es verdad que ha hab[illegible] evolución en el diseño de los [illegible] historias y el acabado de las [illegible] la evolución ha ido para atrás [illegible] bismo del **Atari** al realismo de [illegible]-Box

Nueva Narrativa

Sin embargo, la animación por co[illegible] los videojuegos una subcultura con[illegible] una gama de texturas en los paisa[illegible] presión de ver cada pelo en la caballera de los personajes y más aún, la capacidad de generar abigarrados movimientos de cámara y sorprendentes efectos de edición que la mayoría de la gente estaba acostumbrada a ver en el cine y que ahora tiene la capacidad de crear en la computadora de su propia casa. También ha hecho de cada uno de los animadores y diseñadores, un artista con conocimientos de arquitectura, ingeniería, física, química, ergonomía, decorado de interiores, diseño de moda e incluso capacidades cinematográficas tales como fotografía, montaje, edición de banda sonora, guionismo y realización

Pero quizá lo más importante, desde el punto de vista del creador, sea el formar mundos enteros directamente de su mano a un monitor y tener la habilidad de reproducirlo con toda esta cantidad de disciplinas.

Ha nacido definitivamente un nuevo tipo de lenguaje que evoluciona de manera sorprendente, y quizá dentro de poco sea conocido también como arte. Así mismo, ha sobresalido principalmente en el área de entretenimiento con valores de mercado inimaginables. Los juegos de video están en los centros comerciales y dentro de muchas de nuestras casas y, como consecuencia, hay muchísima difusión del trabajo de los creadores [illegible] niños no les interese [illegible] generó el jueguito que [illegible] de la gente no acos[illegible] de los juegos de vi[illegible] conocen santo y se[illegible] cluso ser tan fervien[illegible] de los cómics. Y ése [illegible] cómic había sido [illegible] aje más parecido [illegible] base a planos y [illegible] nta con cortome[illegible] matográficos y muchos de [illegible] escenas del juego mismo en tomas diferen-

Innovando entre Megabytes

También el tipo de animación y de lenguaje es muy particular, tanto de la casa productora del videojuego, como de quienes lo crean **Castlevania y Symphony** of the **Night** son tipos de animación elaboradísimos en los escenarios y en las figuras, pero por cuestiones de tamaño en pantalla, no se puede trabajar con mucho detalle en artículos de utilería, y su lenguaje es en base a un plano general Respecto a **Resident Evil 1**, **2** y **3**, podría decirse lo mismo en cuanto al trabajo de animación, pero su diferencia radica en contar con planos diferentes la historia. **Tomb** Raider, a diferencia de los otros dos, está contado

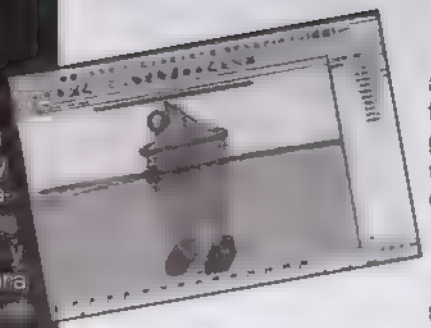
con largos planos de secuencia (una larga toma) en el que nuestro personaje principal está casi siempre de espaldas a la cámara. **Dracula Resurrection** y **Dracula: The Last Sanctuary** están narrados en primera persona, no como los anteriores que son en tercera persona, y su manera de render es en 360°, para que podamos ver el escenario y nuestro alrededor.

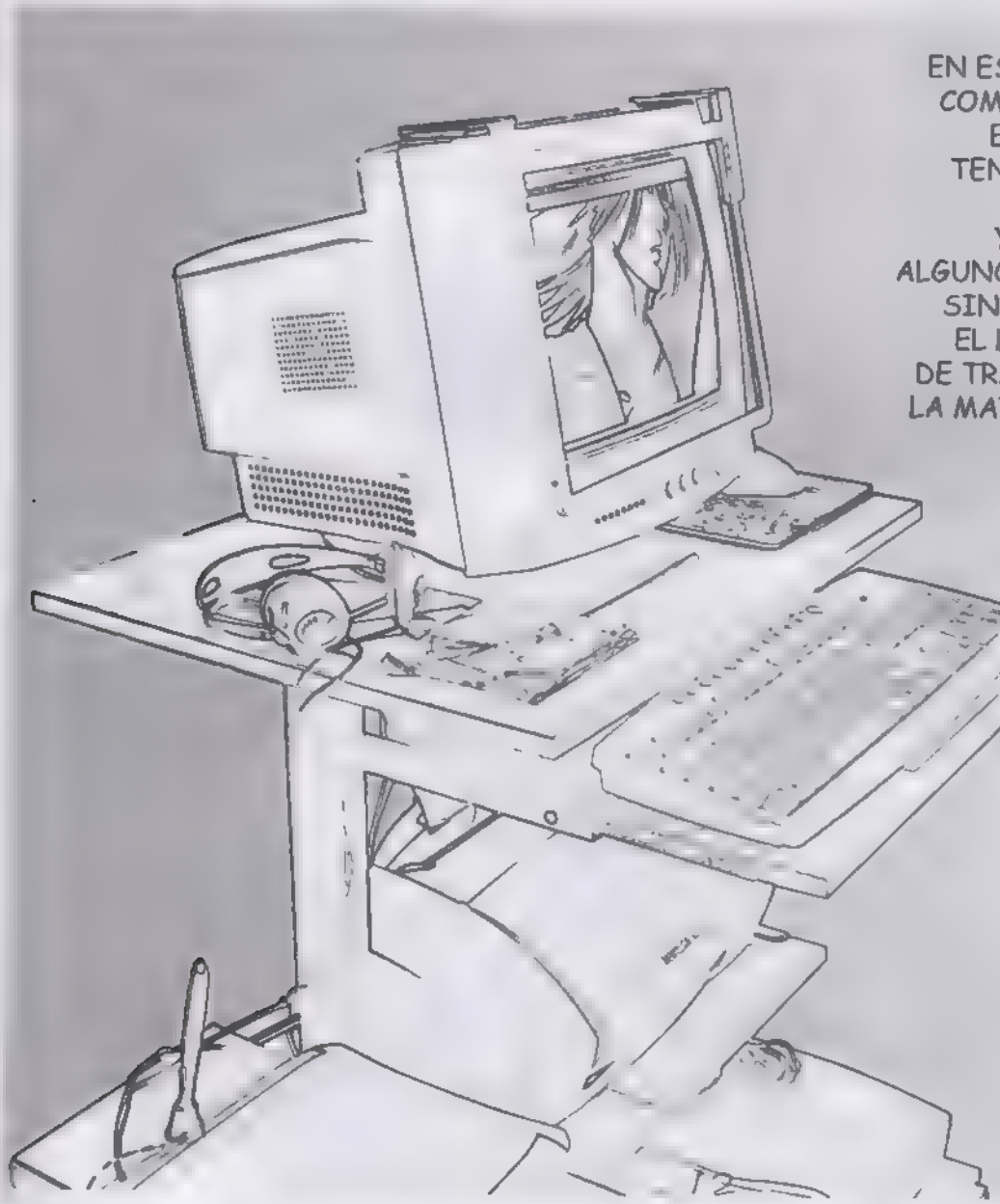
También existen videojuegos que, manejando el lenguaje de manera ecléctica, pasan de primera persona a tercera o viceversa, cambian de planos generales a planos cerrados, a veces la cámara persigue al personaje y otras lo espera en una toma fija, a veces se narra el juego con una historia lineal en la que uno debe cumplir con una misión determinada y otras veces el objetivo puede ser más global, como en **Age of Empires**, diseñado para computadora.

Y en el cine, la temática y el género son increíblemente variados: terror, aventura, comedia, acción, vampiros, autos de carreras, caricaturas; todos ellos visualmente con estilos específicos: expresionista, neorrealista, realista, barroco, neoclásico, rococó, art noveau, etc. Los personajes pueden ser dibujos animados en fondos de tercera dimensión, otras veces puede ser un dibujo animado en su totalidad, y otras tantas en 3D el proyecto entero. Incluso, la subcultura de los soundtracks (bandas sonoras) de cine, de la cual muchos somos partidarios, ha tocado el género de los videojuegos y nos permite encontrar la banda sonora de muchos juegos, desde la música y/o las canciones hasta los efectos de sonido.

Paleta Digital

También el software utilizado en la producción evoluciona bastante rápido, en los principios del **Atari** y el **Intelevision**, ni siquiera se dibujaba en la computadora y todo era a base de programación, lo cual hacía que el resultado fuera no sólo muy simple, sino que también podría parecer algo seco y frío. El arte estaba sujeto a comandos y fórmulas matemáticas. Luego apareció la modalidad de dibujar en la máquina, y programas básicos como **Corel Draw**, **Powerpoint** e **Ilustrator**, que evolucionaron a un acabado visual como el de Photoshop facilitaron el proceso e hicieron que la producción de videojuegos pasara de manos de eruditos y fanáticos de la computación a diseñadores, animadores e ilustradores. Pero desde la entrada de la Tercera Dimensión, la revolución visual alcanzó niveles altísimos y en la actualidad el epítome de diseño por computadora podría ser el **Maya** y gran variedad de software que requieren altos rendimientos de computadoras muy avanzadas como la **Silicon Graphics** para poder ser operados. Incluso el **Maya** puede instalarse en una **Mac** o **PC** que tenga muchos megas en RAM (memoria activa de la computadora), 256 en una **PC** por ejemplo. Y la cantidad de este tipo de producto gira en torno a las necesidades específicas del diseñador: softwares amistosos e intuitivos para el modelaje como **Bryce**, **Carrara**, **Extreme 3D**, entre otros, están al alcance de todos y tienen ventajas como manejo de luces, texturas y cámaras. Pero hay softwares creados para diseño arquitectónico y/o de ingeniería más avanzados y que necesitan un manejo mas específico y de manual como el **3D Max**, **Poser** (sólo para modelaje de la figura humana) y el mismísimo **Maya**. Muchos de estos programas incluso ofrecen la alternativa de la animación, el modelaje, el diseño e incluso la programación para desarrollar el juego, todo en un solo sofware.



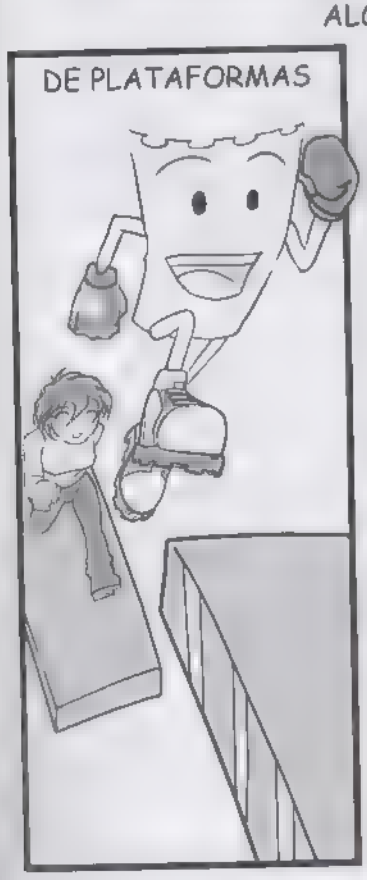


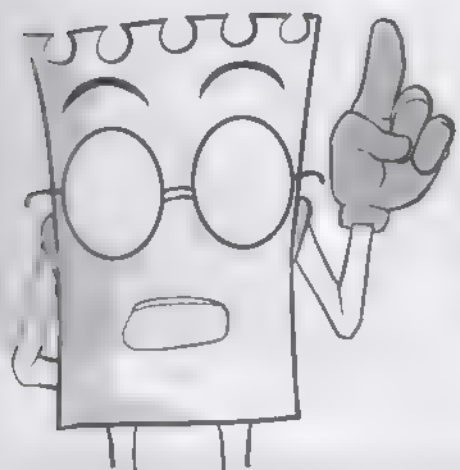
EN ESTE TIPO DE EMPRESAS
COMO EN MUCHAS OTRAS,
ES INDISPENSABLE
TENER CONOCIMIENTOS
SOBRE CÓMPUTO
Y SABER MANEJAR
ALGUNOS PAQUETES GRÁFICOS,
SIN EMBARGO, EL PAPEL Y
EL LÁPIZ SON EL CAMPO
DE TRABAJO DEL DIBUJANTE
LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO.

LA PRIMERA ETAPA EN EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO ES LA LLAMADA "ENGINE" Y ES CUANDO SE PLANEAN TODOS LOS ASPECTOS DEL VIDEOJUEGO. SE HACEN JUNTAS EN LAS QUE PARTICIPAN LOS DIRECTORES DE CADA ÁREA DE LA EMPRESA.

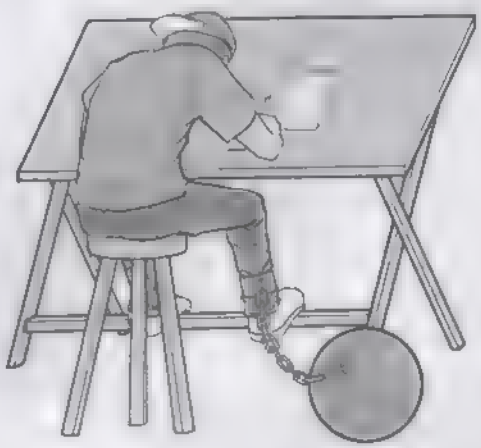
ALLÍ SE DECIDE QUÉ TIPO DE JUEGO SE VA A CREAR, CUÁNTOS PERSONAJES HABRÁ QUE DISEÑAR Y SUS HABILIDADES Y CAPACIDADES DEPENDIENDO DE LA HISTORIA QUE DEBE YA DE ESTAR DEFINIDA LOS ENEMIGOS, LOS STAGES Y TODOS LOS ASPECTOS DE PROGRAMACIÓN (MEMORIA, COMANDOS, ETC)

ALGUNAS DE LAS CATEGORÍAS DE LOS JUEGOS SON:

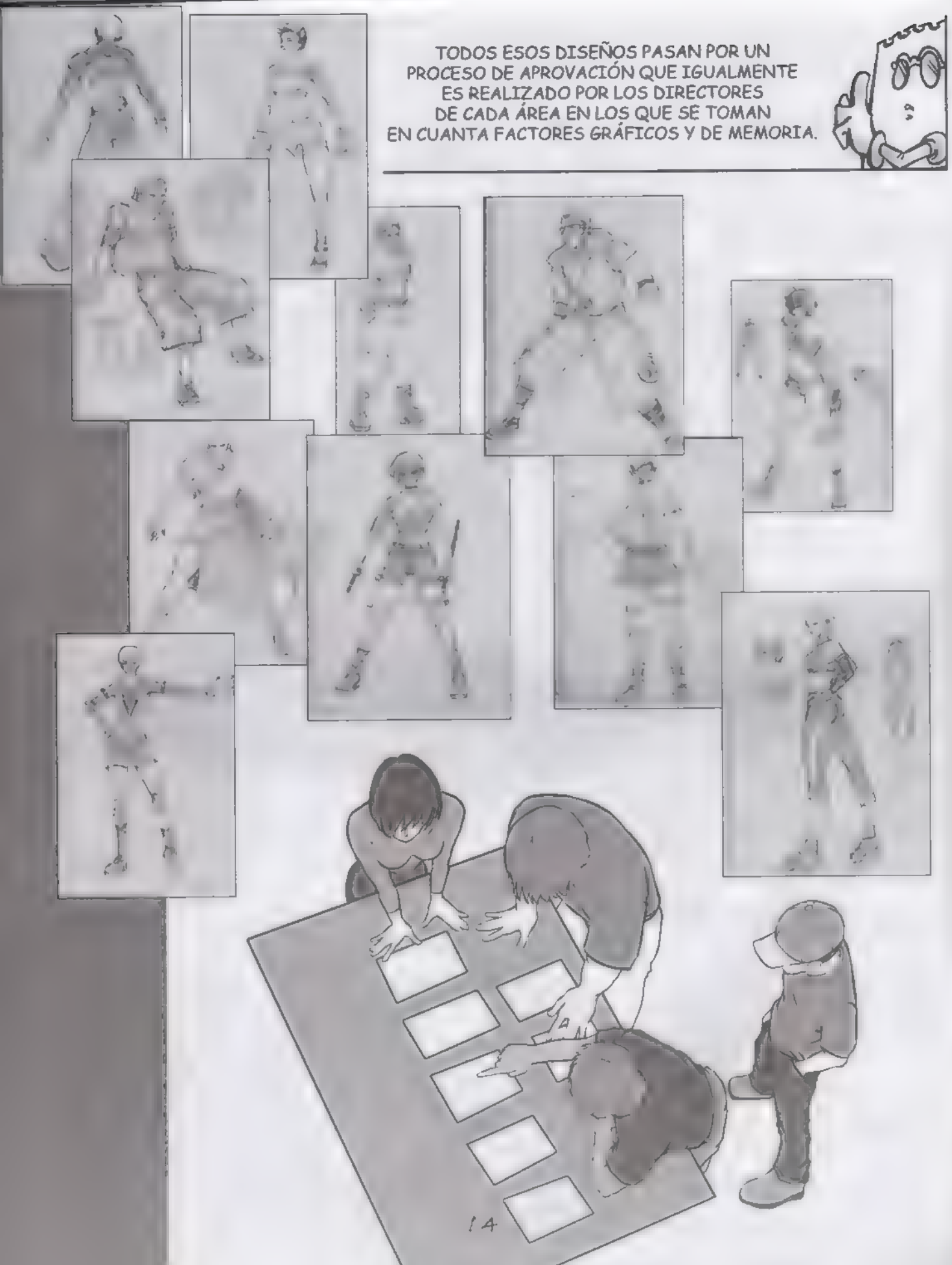


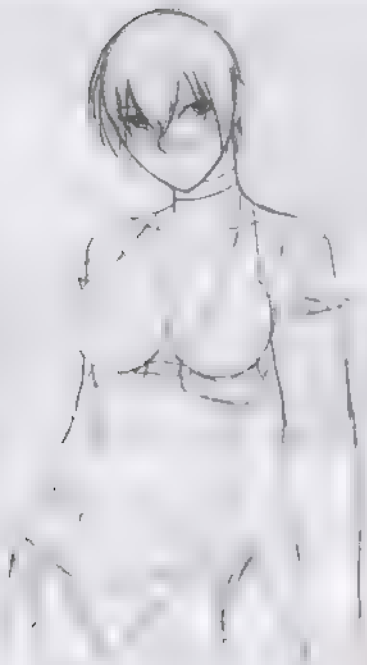


A PARTIR DE AQUÍ, LOS DIBUJANTES DEBEN TRABAJAR A MARCHAS FORZADAS CREANDO VARIOS DISEÑOS YA SEAN DE PERSONAJES, DE STAGE O DE ENEMIGOS, DEPENDIENDO DE SUS HABILIDADES Y EL ÁREA DE CADA UNO



TODOS ESOS DISEÑOS PASAN POR UN PROCESO DE APROVACIÓN QUE IGUALMENTE ES REALIZADO POR LOS DIRECTORES DE CADA ÁREA EN LOS QUE SE TOMAN EN CUANTA FACTORES GRÁFICOS Y DE MEMORIA.





CUANDO UN PERSONAJE
ES ACEPTADO, VARIOS ARTISTAS
TRABAJAN EN ÉL TRATANDO
DE MEJORAR SUS CARACTERÍSTICAS
PARA PULIR EL DISEÑO Y
HACERLO MÁS ATRACTIVO.

CUANDO EL DISEÑO ESTÁ
BIEN DEFINIDO,
UNO DE LOS MEJORES
ILUSTRADORES DE LA EMPRESA
SERÁ EL ENCARGADO DE
REALIZAR LOS DISEÑOS FINALES
Y EL ARTE ORIGINAL DEL JUEGO.
MIENTRAS TANTO, SE TRABAJA
EL MISMO DISEÑO A NIVEL PIXEL.

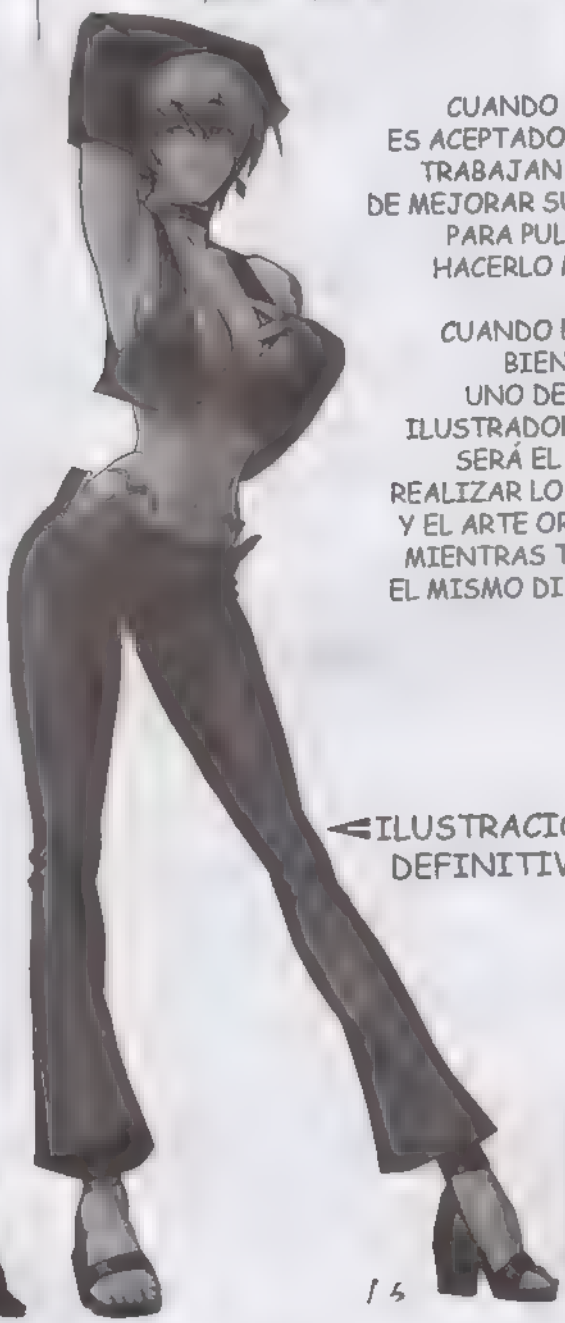
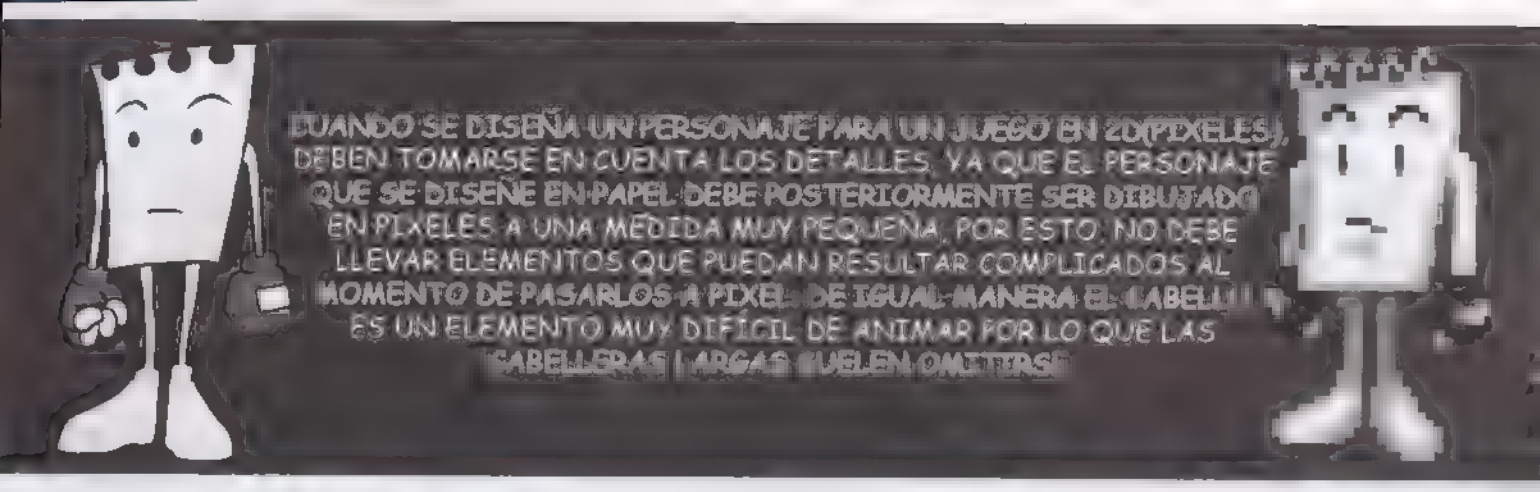
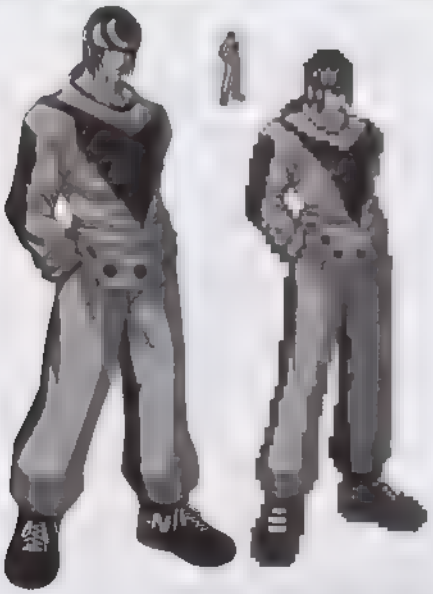


ILUSTRACIÓN
DEFINITIVA

ILUSTRACIÓN
A PIXEL

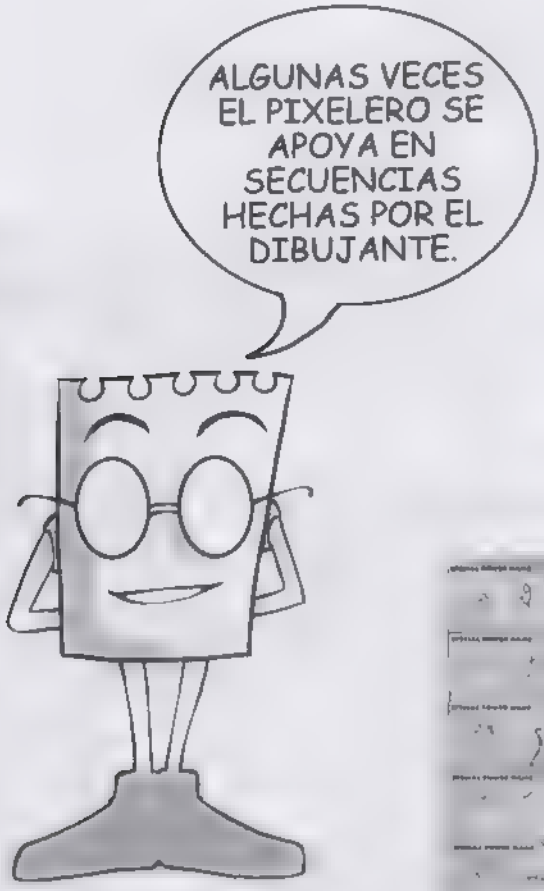
TAMAÑO REAL
DE PIXELES

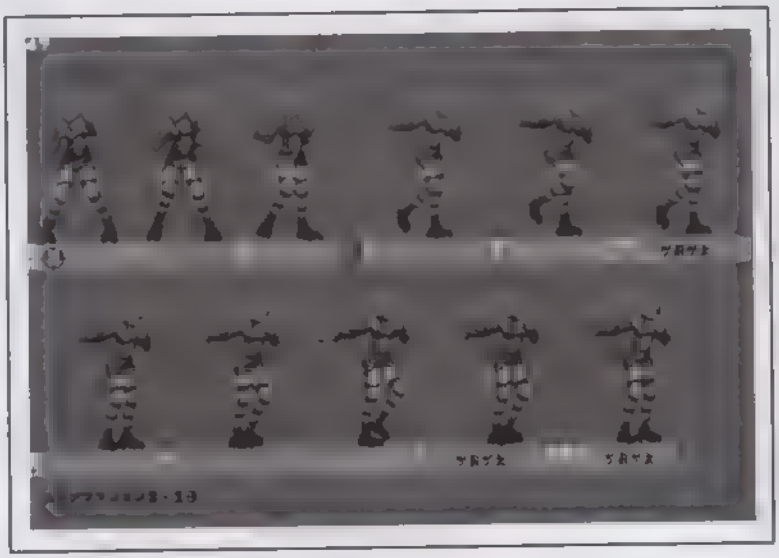


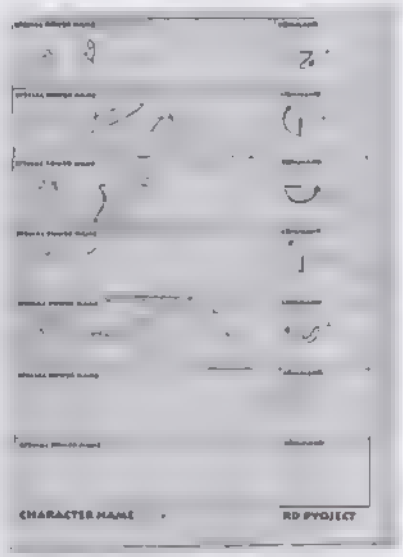


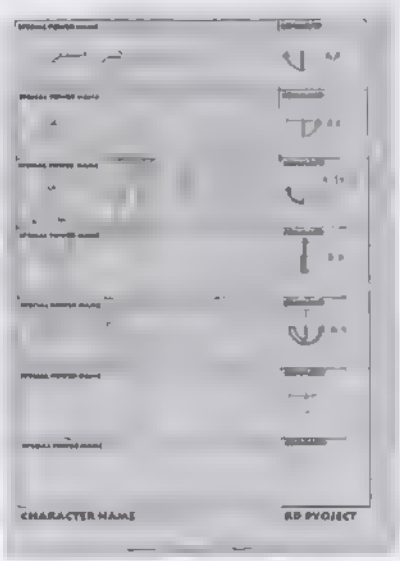
AQUÍ ESTÁN ALGUNOS EJEMPLOS PARA QUE ENTIENDAS MEJOR ESTO, COMO VES, EN LA ILUSTRACIÓN ES MUY FÁCIL DARLE VOLUMEN A UN PERSONAJE, PERO ESO ES MÁS DIFÍCIL A NIVEL PIXEL. (LOS PEQUEÑOS CUADROS SON EL DIBUJO A PIXEL A TAMAÑO REAL.)

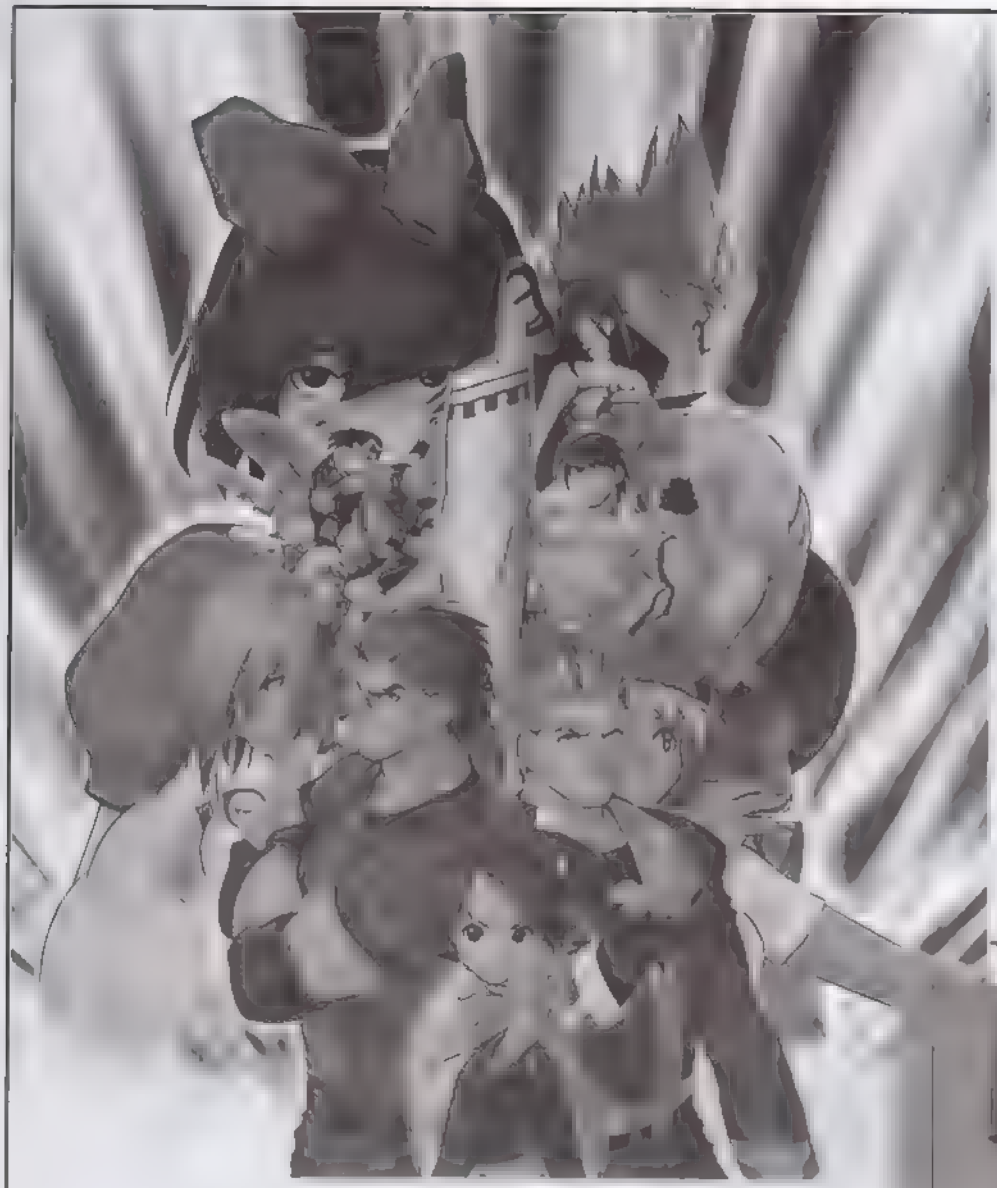
EL DIBUJANTE A PIXEL (PIXELERO) DEBE CREAR TODOS LOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES. ESTE TRABAJO ES VERDADERAMENTE TITÁNICO PUES NO SÓLO IMPLICA TENER CONOCIMIENTO SOBRE MOVIMIENTO Y ANIMACIÓN, SINO QUE TODOS LOS MOVIMIENTOS DEBEN HACERSE EN ARCHIVOS GRÁFICOS DE ¡MENOS DE 3 CENTÍMETROS!



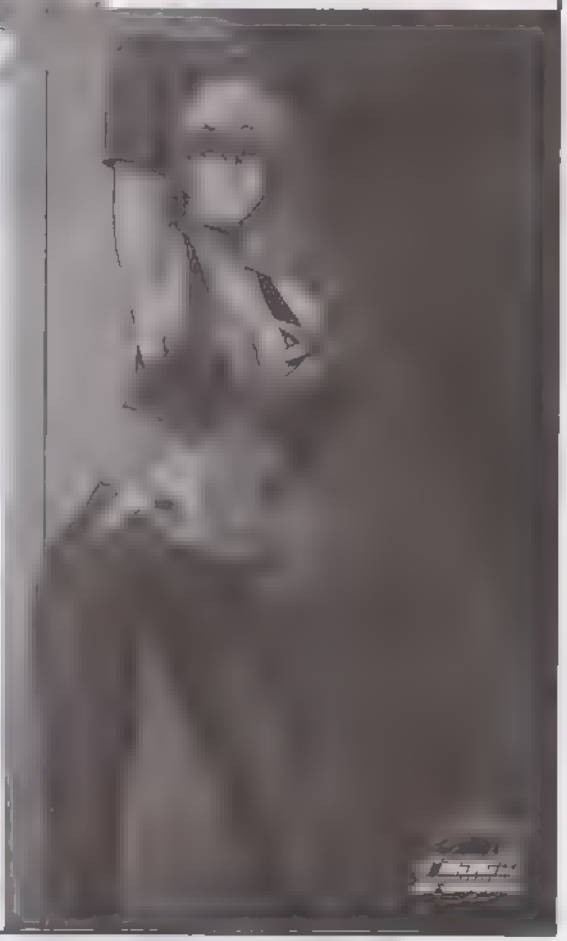




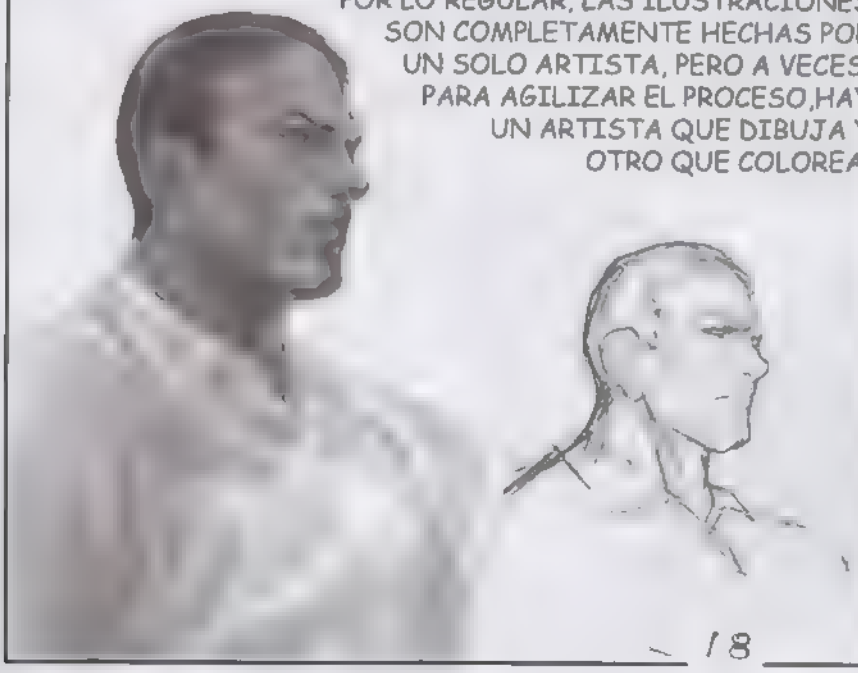


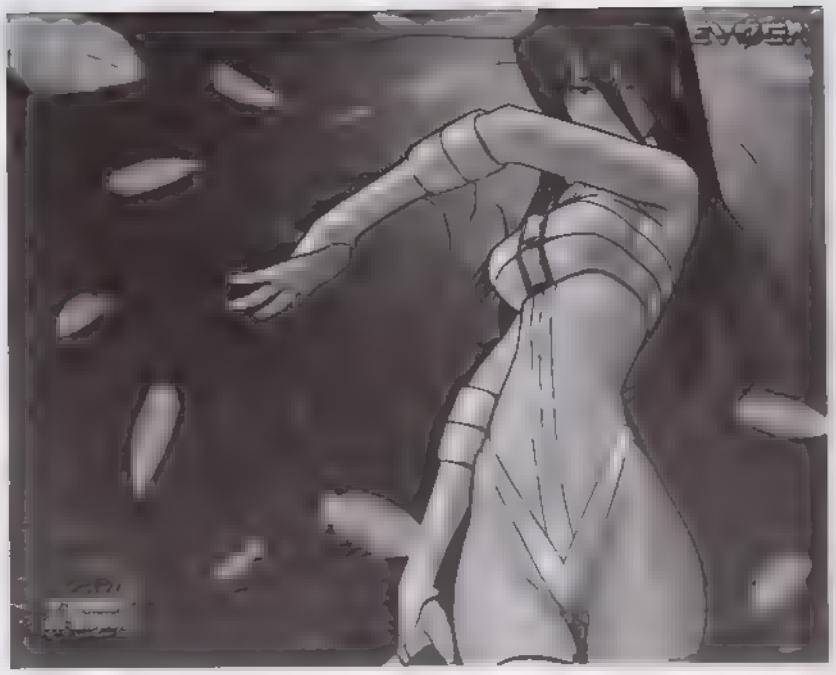


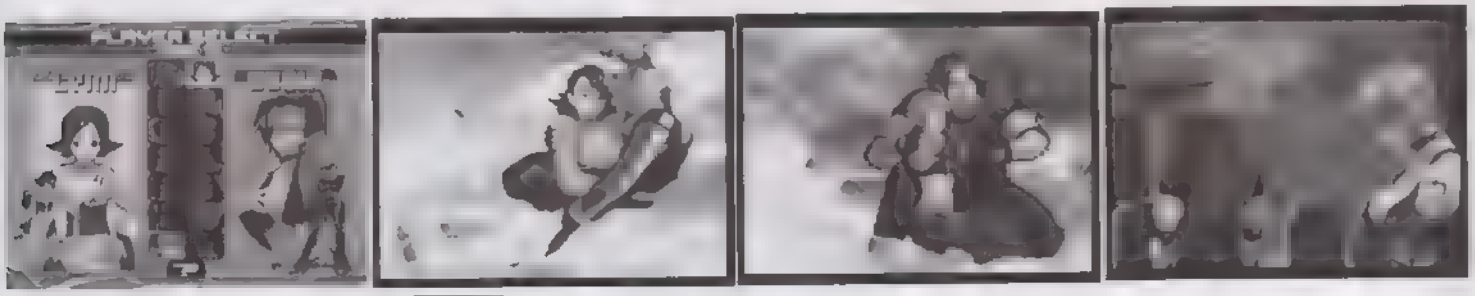
MIENTRAS EL PIXELERO TRABAJA EN LA ANIMACIÓN, EL ARTISTA DESIGNADO PARA ELABORAR LAS ILUSTRACIONES OFICIALES, TRABAJA EN LOS DIBUJOS DESTINADOS A LA PUBLICIDAD, OPENINGS Y ENDINGS DEL JUEGO.



POR LO REGULAR, LAS ILUSTRACIONES SON COMPLETAMENTE HECHAS POR UN SOLO ARTISTA, PERO A VECES, PARA AGILIZAR EL PROCESO, HAY UN ARTISTA QUE DIBUJA Y OTRO QUE COLOREA.







SI TU QUIERES TRABAJAR
COMO DISEÑADOR O ILUSTRADOR
EN UNA EMPRESA DE VIDEOJUEGOS,
DEBES TENER AMPLIOS CONOCIMIENTOS
DE DIBUJO ANATÓMICO, SABER SOBRE PROGRAMAS
GRAFICOS DIGITALES Y CREATIVDIDAD EN LA
CREACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS NOVEDOSOS
Y TÚ PUEDES ENCONTRAR LAS BASES DE TODO ESTO
EN LA EDICIÓN REGULAR DE TU REVISTA **DIBUJARTE**
¡NO TE LA PIERDAS!

¡NOS VEMOS LA PROXIMA!

VIDEOJUEGOS, CÓMIC

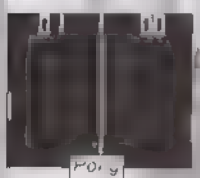
Space War

"Los adultos tienen sus juguetes al igual que los niños. la única diferencia es el precio."
-Benjamin Franklin.

Computer Space

Los juegos de video fueron creados como una curiosidad tecnológica para entretenerse un ratito, algo así como las cajitas de toques. Aunque con el tiempo, el género de los videojuegos se ha alimentado de muchas tendencias como el cine, los cómics, la animación de toda clase, los libros, la televisión, etc.

En 1998, la revista **Newsweek** publicó un reportaje en donde informaba que la industria cinematográfica había obtenido sólo dos millones de dólares más que las empresas de videojuegos. En el año 2000, las ganancias de ambos sectores se emparejaron. La clave de este fenómeno se describe con una sola palabra: **INTERACCIÓN**; los videojuegos son el equivalente tecnológico a los juegos cotidianos, con la diferencia de su diversidad y trabajo creativo, los cuales nos dan la oportunidad de distraernos y entretenernos.


Pong

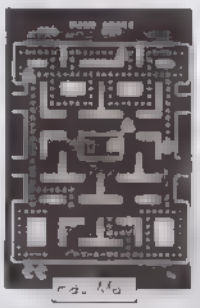
Breve historia del videojuego.

Space Invaders

Todo comenzó en 1958 cuando el físico **William Higin-Botham**, harto de sus deberes en la primeriza industria nuclear de gringolandia, usó su tiempo para crear un juguito de *"tenis"* con un transistor y otros cablecillos; dos años después lo mostró en el **Brookhaven National Laboratory**, así, creó el primer videojuego de la historia. Tiempo después, en 1961, el estudiante **Steve Russell** inventó un videojuego llamado **Space War** (**Guerra Espacial**) en **Digital PDP-1** (**Programación Datos Procesador - 1**), es decir, él usaba un procesador de textos de manera que, con gráficas muy pobres, podía simular cómo las navecitas se atacaban entre ellas.

Un jovenzuelo llamado **Nolam Bushnell**, estudiante de la universidad de **Utah,** vio que este campo podría tener jugosos rendimientos económicos. Fusilando el juego de **Russel**, creo **Computer Space** (**Computadora Espacial**) el cual tuvo muy poco exito. **Nolam** estuvo rebotando de empresa a empresa, hasta que decidió fundar la propia, que se llamo **Atari** su primer producto en 1975 fue el famoso **Pong** que fue la primera "maquinita" de modo. Con todo esto, a nuestro amigo le gusto seguir "inspirandose" en el trabajo de los demás, llegandole una demanda de **Ralph Baer**, por haber plagiado su juego titulado **Odyssey** (**Odisea**) (lamentablemente **Baer** perdió la demanda)

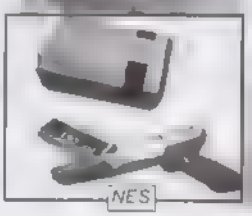
En 1977, **Atari** lanzó al mercado la consola **Video Computer System 2.600** con unas estadísticas técnicas tan pobres, que no es posible creer que era la fascinación tener un **Atari** en casa un lujo solo para los niños ricos. La revolución que hizo este sistema fue sin precedentes tanto así que a finales de los 80's, todavía se vendían juegos como el célebre **Pac-Man**, algunos refritos de navecitas "espaciales" como **Xevious**, y de carritos como **Pole Position** (**Posición Punta**). Al siguiente año, en 1978, los nipones comienzan a entrarle al negocio con la célebre arcadia **Space Invaders** (**Invasores Espaciales**), de la empresa **Taito** siendo un exito rotundo en **Japón** y dos años después exportándose a **Estados Unidos**



En 1980 surge la competencia directa de las consolas de **Atari** con **Commodore Vic-20**, que contaba con un procesador 6502 a 1.01 Mhz, memoria ram de 3 Kb y discos de 5¼ (las famosas tortillas de disket), como soporte lógico. Posteriormente, en 1982 salió la **Commodore 64**, que fue la primera computadora casera, de precio accesible e innovaciones tecnológicas que comenzaron a perfilar a los ordenadores como utensilios de diseño gráfico

Atari 2600

Los 15 Videojuegos más Determinantes de la Historia.
Por: **El Equipo de la Revista Electronic Gaming Monthly y Collin Oguro.**


NES

1-**Space Invaders** (**Invasores Espaciales**) **Arcadia, Taito** (1978)
2- **Pac-Man** — **Arcadia, Atari** (1980)
3- **Pole Position** (**Posición Punta**) **-Arcadia, Atari** 1982)
4- **Gauntlet - Arcadia**, **Atari** (1985)

TELMA CENTRAL

ANIMACIÓN y otros bichos

Por: RODRIGO ALVAREZ

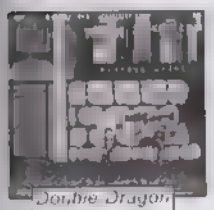
5- **Super Mario Bros -Nintendo** (1985).
6- **Commando - Arcadia, Atari**(1985)
7- **Double Dragon (Doble Dragón) - Arcadia, Tecno** (1987).
8- **The Legend of Zelda (La Leyenda de Zelda)— Nintendo** (1987).
9- **Tetris — Commodore** 64 (1987)
10- **Dragon Warrior / Dragon Quest (Dragón Guerrero) - Nintendo, Enix** (1989).
11- **Street Fighter II — Arcadia, Capcom** (1991).
12- **Virtua Racing (Carrera Virtual) — Arcadia, Sega** (1992)
13- **Resident Evil (Residente Maligno) - PlayStation, Capcom** (1996)
14- **Super Mario 64 — Nintendo 64** (1996)
15- **Final Fantasy VII - PlayStation, Square** (1997)

Shigeru Miyamoto

Entre plataformas te veas

Comando

En 1984 llegó la verdadera revolución desde **Japón**, con la consola **Famicon**, que tres años después llegó a occidente como **Nintendo** (o **NES, Nintendo Entertaiment System**). Su gran éxito fue, por un lado, debido a su bajo costo, y por el otro, por su diversidad y calidad de juegos. Precisamente **Shigeru Miyamoto** fue el primer responsable, junto con la programación de **Mario Bros**, que fuera de los títulos de peleas y formó el género de plataformas, y una extensa gama de personajes y escenarios fantásticos. **Atari** en el ámbito de multijugadores con su arcadia **Gauntlet**, forjaron nuevas cánones, aunque como con **Tetris de Commodore 64** y su copia **Bust-A-Move** (*"Movimiento y Error"*), terminó en las manos de **Nintendo.**

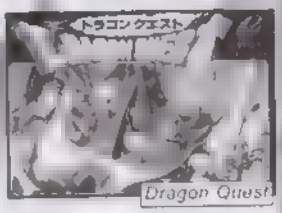


Double Dragon

En estos tiempos, pre- **Street Fighther**, los juegos líderes eran **Commando**, creando una nueva manera de juego, al poner a unos soldados a disparar desde una perspectiva de trinchera y **Double Dragon (Doble Dragón)**, en el cual las patadas, codazos y demás peripecias de artes marciales eran la delicia de las farmacias. El género de fantasía y **RPG** (**Rol Playing Game**, dígase juego de rol), llega fuerte en 1987 con **The Legend of Zelda (La Leyenda de Zelda)**, siendo una patente propia del **NES**. En 1989, **Dragon Warrior/** en **Japón Dragon Quest (Dragón Guerrero)**, da la pauta a los diseñadores y mangakas a trabajar en este campo, ya que el mismísimo **Akira Toriyama** desarrolló los personajes para éste clásico

The Leyend of Zelda

Dragon Warrior

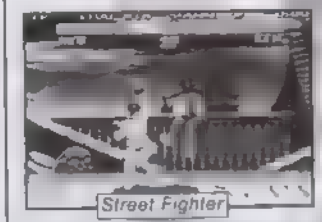


Dragon Quest

Anime, Manga y Videojuegos

Gauntlet

Y los hermanos se encuentran; en esta época, donde **Atari** estaba dando patadas de ahogado, para rematarlo, un acontecimiento fue fundamental. En **Japón** una serie bastante popular llamada **Fist of the North Star (El Puño de la Estrella del Norte**, ¡una mezcla de monjes **Shaolin y Mad Max**!), inspira un nuevo tipo de héroes: titanes aparatosamente musculosos, ataques energéticos y con la capacidad de llegar al "séptimo sentido". Como salido del laboratorio del **Dr. Frankestein**, en 1991 llega **Street Fighter**, con un éxito impresionante logrando la cima con una película de anime, serie de televisión, varios mangas y una churro de película con actores producida en **Estados Unidos**. Por otra parte, surge el primer **Final Fantasy**, el cual toma de diseñador de cabecera al célebre artista **Yoshitaka Amano**. De pronto, la competencia se dictó entre **Nintendo** y **Sega**, que le pisaba duro los talones con su consola **Master System** y su negocio más redituable, las arcadias como **Virtua Racing (Carrera Virtual)**, juego obligado en cochecitos.



Street Fighter

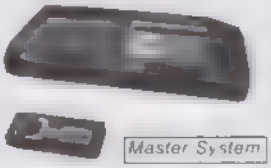
Final Fantasy

Del Dibujo al Píxel

Los videojuegos tuvieron un lugar importante para el desarrollo de gráficas en movimiento. De cierta forma, se puede explicar que la manera de cómo

Yoshitaka Amano

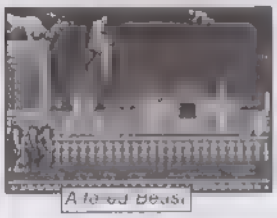
se anima un videojuego, es por simples coordenadas matemáticas, como si jugáramos submarino. Cada cuadro que vemos, por ejemplo, el de la cara de **Mario Bros,** la maneja el programa, que coteja cuántos cuadros tienen que ser de tal color, y el lugar en la pantalla, para después mover esos datos con las coordenadas preestablecidas. Se oye fácil pero no es tan sencillo cuando tenemos un fondo o múltiples personajes moviéndose. Aquí es donde las técnicas de animación niponas fueron de gran utilidad, al pedir a varios dibujantes que trazaran las líneas bases de las animaciones, para posteriormente pasar los dibujos al ordenador y hacerlo un **Render**; nótese que el término **Render** se refiere a transformar una imagen a coordenadas matemáticas, en un formato de video o mapa de bits, si como el **Bitmap**, **Tif, Jpg**, etc


Master System

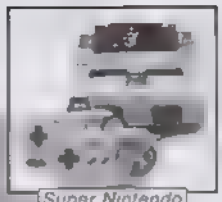
Ley Digital

La guerra de compañías siguió. **Sega** destapó su sistema **Mega Drive** o **Genesis**, como lo conocimos en **América**, variando a un sistema de mayor capacidad de gráficos, transportando sus éxitos de arcadias como **Altered Beast** (**Bestias Alteradas**) **Nintendo** no se quedó atrás y echó su gallo, el **Super Famicon**, o **Super Nintendo**, que daba una inmensa gama de colores y juegos memorables. Pero había un gran problema, el costo de los cartuchos, y específicamente de los chips que contenían la información; el procedimiento y maquinaria era bastante costosa, así que hacer juegos que tuvieran la calidad de una arcadia era algo impensable. Aunque los amigos de **Neo Geo** lo hicieron, pero obviamente que el precio era prohibitivo. La otra alternativa era el disco compacto, que alguna vez la consola **TurboGrafics 16** experimentó, con no muy buenos resultados, ya que tardaba mucho tiempo para que el sistema leyera la información del juego

Virtual Racing

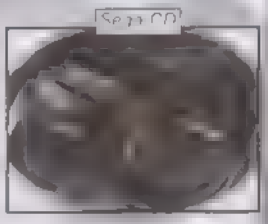

Altered Beast

Como buen nec o **Sega** dec dió entrarle al negocio digital. Comenzó a desarrollar una consola a base de **CD Rom** con **Panasonic**, lo cual no fructífero; después de la desilusión, **Sega** tocó la puerta del vecino, el consorcio **Sony** Todas las revistas hablaban de ello, la unión que revolucionaría otra vez la industria, se fijó fecha, juegos y carac


Super Nintendo

terísticas de la consola; pero ¡oh santos fusiles!, a la mera hora **Sony** dijo que se rajaba y dejó a **Sega** como novia de pueblo frente al altar. **Sega**, meses después, a duras penas sacó su consola **Seda CD**, la cual dejaba mucho que desear; mientras tanto, **Sony** le entró al bisne, con su proyecto **Playstation.**

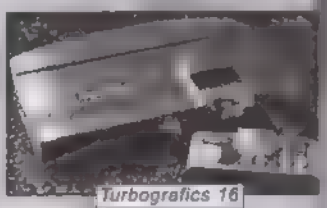
Todos Contra Todos


Sega CD

Nintendo siguió necio con los cartuchos, y arrojó el **Nintendo 64**, después de mil retrasos y quemones, se orilló más al mercado infantil. **Sega** se quiso ver muy vivo con su consola **Saturn**; aquí cabe destacar que tenía muy buenos juegos y sistema. El rey midas tenía nuevo nombre: **Playstation.** Con su extensa gama de juegos mostró lo que se podía hacer con un **CD** creando éxitos como **Residen Evil, Drácula X**, todas las versiones de **Street Fighter Zero, Parasit Eve** y su carta mayor, **Final Fantasy VII**, que en enero de 1997, en tan sólo 48 horas, vendió la friolera cantidad de 3 millones de copias, y en el resto del mundo unos 4 millones de juegos.

Neo Geo

SNK, para subsistir, se dedicó más a sus arcadias, y a vender las licencias de **King of Fighters** a **Sony**; pero por los descalabros con el **Neo Geo CD** y otros proyectos en el 2000, se declaró en quiebra, vendiéndose al mejor postor. Sega le dio un golpe bajo a **Sony** con el **Dreamcast**, abarcando el mercado mientras salía el **Playstation 2**, y de todos modos, cuando llegó, todavía no tenía la fuerza para dominar a **Sega**. En una de las decisiones más controversiales (por no decir incomprensibles), **Sega** le dio una puñalada trapera a sus consumidores, anunciando que no produciría más consolas, dedicándose ahora sólo a hacer juegos y lo impensable, hasta con **Nintendo.**


Turbografics 16

Mientras tanto, en otro lado se cocían habas, y el multimillonario **Bill Gates** (dueño de **Microsoft**), también le quiere entrar al bisne de los videojuegos, con un aparatejo llamado **X-Box**, que en su presentación se paralizó (vulgarmente dicho, se cayó el sistema), puras vergüenzas; el caso es que ésta cosa promete ser una especie de sistema ultra maestro, aunque muchos analistas dicen que no pasará del año. Y el muerto resucitó, **Nintendo** por fin se decidió y dio los avances de su nuevo sistema **Game Cube**, que por mucho supera en todos los sentidos las consolas conocida; como dato final, **Game Boy**, de **Nintendo**, es la consola más exitosa de la historia, con 15 años de ventas

PlayStation

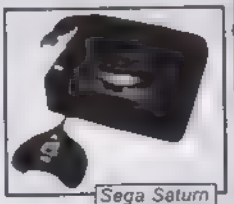
Nadie Sabe para Quién Trabaja

Resident Evil 1

Ya es normal que una animación, película, cómic, manga o libro tenga su videojuego o viceversa. De ser sólo un fenómeno **Oriental**, ahora ya en todo el mundo múltiples estudios manufacturan videojuegos, combinando las técnicas de dibujo y arte a las tecnologías digitales. Para muestra un botón: la película de **Final Fantasy** en **Japón**, vendió lo que quiso, así logró sacar su costo mas una ganancia, con el premio que toda la inversión en equipo no se tira a la basura, sino que sirve para más proyectos. En este sentido, los que ganan son los artistas que seguirán innovando a los videojuegos, un género que en poco tiempo se ha convertido en parte de nuestra vida.

Final Fantasy VII

Antes de que algunos pongan el grito en el cielo, si no vienen algunas consolas y videojuegos, es porque éste artículo se centra en lo más esencial y general del tema; en próximos números de dibujarte hablaremos largo y tendido de los maravillosos videojuegos.


Sega Saturn

¿Psicosis por los videojuegos?

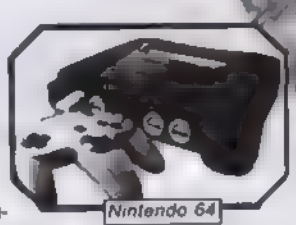
Por **Eli**

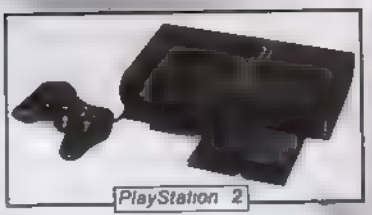
Estigma en caricaturas y videojuegos

En la década de los ochenta escuché que los **Pitufos**, duendes azules de una caricatura de esos tiempos, habían matado a un niño en **E.U**. Éstos fueron rumores que corrieron debido a que en la recámara del niño asesinado, había un póster de dichos duendes lleno de sangre del pequeño. Insisto en que sólo fueron rumores, pero tuvieron un efecto en la sociedad, ya que a los **Pitufos** se les satanizó, provocando que los padres les prohibieran a sus hijos hasta mencionarlos. Más de una década después, con la caricatura de **Pokémon**, sucedió algo parecido: los famosos mensajes de **Satán** que supuestamente encontraron algunos "expertos" de no se qué área de investigación, pero que así lo aseguraron. Como era de suponerse, la sociedad comenzó a correr el rumor de estas afirmaciones y una vez más una caricatura fue estigmatizada.

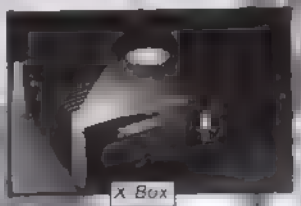
King of Fighers

Así podría mencionar muchos otros ejemplos, pero las caricaturas no son el único objeto de señalamiento, puesto que con los videojuegos ha pasado una situación muy parecida. Es importante mencionar que últimamente éstos no gozan de mucha popularidad que digamos en muchos adultos, ya que de nuevo se dice "por ahí" que los videojuegos tienen un efecto negativo en los niños, critican la violencia (como si un pleito de los padres de cualquier niño no fuera una escena violenta). Por otro lado, para los adultos es tarea fácil regalar al niño en su cumpleaños, en día de reyes, o en cualquier otra ocasión, un videojuego. Los venden en cualquier lugar, además, cuando no quieren que se les interrumpa por estar ocupados en tan importantes actividades como ver las telenovelas o el partido de su equipo favorito de fútbol; el videojuego es la salvación, ya que mantendrá al niño "calladito y quietecito".


Nintendo 64


PlayStation 2

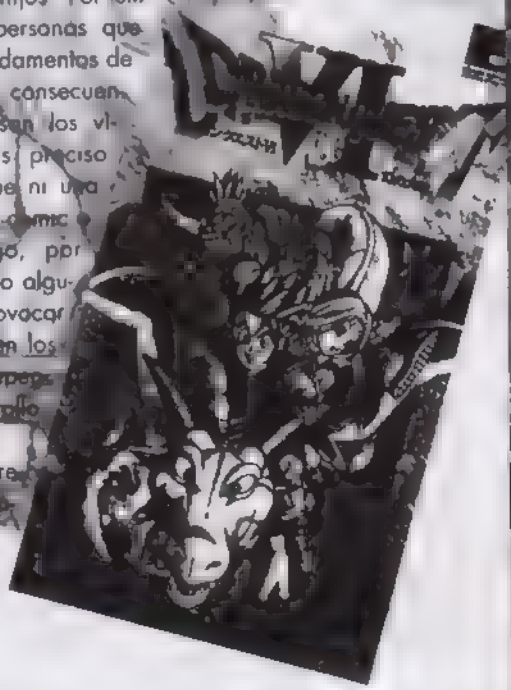
Una supuesta Psicosis


X Box

Sin embargo, cuando el niño tiene que hacer su tarea, ir por las tortillas, ayudar a los quehaceres o cualquier otra cosa y este no lo hace porque no ha terminado todos los niveles o misiones, de acuerdo a su videojuego favorito, obviamente protestará si le exigen que lo deje inmediatamente. Ésta situación por lo regular da como resultado la percepción, por parte de los padres, de que el niño se está poniendo rebelde, o que algo le pasó cuando está frente al videojuego. En algunos casos, hasta se han atrevido a decir que los videojuegos enferman a los niños y que los vuelven psicóticos.

Game Cube

Es muy fácil responsabilizar a un objeto de situaciones adversas en una familia, pero sería muchos más fácil que el niño respondiera a las demandas de sus padres si, por ejemplo, éstos juegan fútbol, a la comidita, simplemente platican un poco más con sus hijos. Por último, a esas personas que hablan sin fundamentos de las supuestas consecuencias que causan los videojuegos, es preciso que acepten que ni una caricatura, un cómic o un videojuego, por mencionar sólo algunos, van a provocar una psicosis en los niños; esto depende del desarrollo y la situación familiar, sobre todo en los padres del niño.

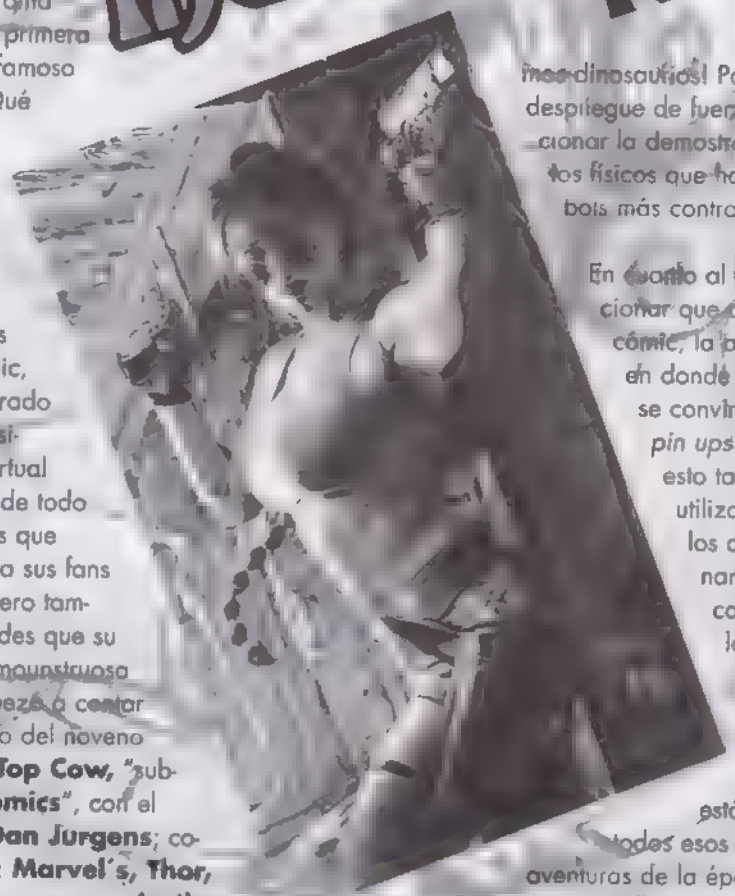


El ataque de Indiana Jones femenino

Por Aurea Freniere
aureafreniere@gmx.net

Según los resultados del último consenso sobre el top ten de las chicas virtuales, **Lara Croft** encabeza la lista ¿Por qué? Simplemente porque cumple con los tres requisitos que, según la población masculina, necesita para ser deseada por todos. Es decir: bonita (por donde la veas), ruda, y rica. Como podrán ver con estos tiempos modernos todos hemos puesto la mirada en algún personaje que no es de carne y hueso Al parecer la ola de sex-simbols virtuales (por así decirlo) lo empezó **Jessica Rabbit**, quien impresionantemente le ganó a **Dolly Parton**, como la mujer mas sexy del mundo ya hace algunos años.

Sí, puede sonar loco ..pero ahora no es **Jessica Rabitt** quien ocupa las mentes de los adolescentes sino **Lara Croft**, la intrépida heroína que vio la luz por vez primera en aquel video juego famoso de **Tomb Raider**. ¿Qué tenía de atractivo un montón de pixeles en forma de mujer? Aparentemente nada, pero cuando los productores del video juego pusieron sus ojos en la industria del cómic, la cosa cambió a tal grado que **Lara Croft** se posicionó como la chica virtual número uno alrededor de todo el mundo. No negamos que nuestra heroína ya tenía sus fans desde el videojuego, pero tampoco nos negarán ustedes que su popularidad se volvió monstruosa cuando ésta mujer empezó a contar sus aventuras por medio del noveno arte; por la compañía **Top Cow**, "subsidiaria de **Image Cómics**", con el guión del reconocido **Dan Jurgens**; coescritor de títulos como: **Marvel's, Thor, Capitan America, Acua-man, Justice League of America, Superman** y muchos títulos más Los dibujantes varían de la extensa gama de **Image** (todos clones de **Jim Lee**)



En **México**, **Grupo Editorial Vid** imprime este cómic al castellano, cabe destacar los buenos artículos suplementarios de **Uriel A. Duran,** locutor de **Radioactivo 98.5 FM.**

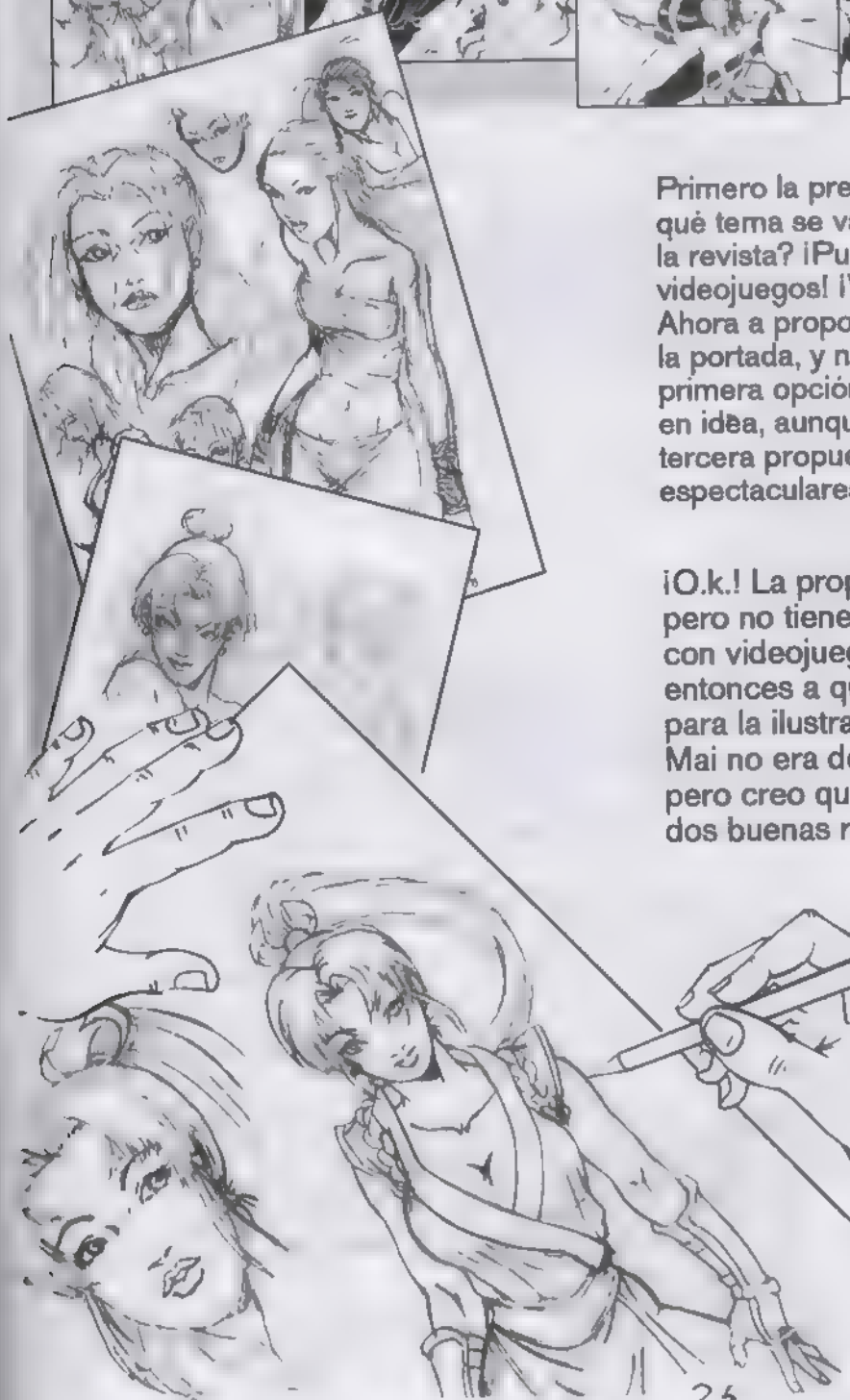
El cómic no sólo le dio una nueva perspectiva a la historia, sino que además le proporcionó a **Lara Croft** algo que el video juego no hubiera podido ni en sus tres versiones del mismo, o sea el elemento de la personalidad. A través de las páginas del cómic podemos observar a una **Lara** más viva y dinámica, eso sí, siempre envuelta en situaciones *"indiana-jonsescas"*, donde la protagonista no sólo se remite al departamento de su especialidad (la arqueología) sino que además la vemos enfrentando a los mismísimos dinosaurios! Por supuesto la mujer hace despliegue de fuerza física y mental, eso sin mencionar la demostración de sus excelentes atributos físicos que hacen de ella uno de los sex-simbols más controversiales de todos los tiempos

En cuanto al proceso gráfico sobra mencionar que a la hora de ser transportado al cómic, la aventura tomó otra dimensión, en donde la verdadera **Tomb Raider** se convirtió más en una colección de *pin ups* que otra cosa. Para prueba de esto tan sólo hay que ver los fondos utilizados para todas las escenas, los cuales la verdad están impresionantes, eso sin mencionar que en casi todos se pueden observar los grandes atributos de nuestra **Indiana Jones** femenina. Y a propósito de **Indiana Jones**, les contaremos que a pesar de que la historia si está basada, en su mayoría, en todos esos clichés de películas y series de aventuras de la época de los sesentas, el cómic no cae tanto en ellos. Incluso los evita, aunque claro, a veces esto no lo recuerdan y parece que Lara no es la hija de un arqueólogo inglés, ¡sino la mismísima hija bastarda de **Indiana Jones**!

Clases de dibujo

Primero la pregunta era ¿De qué tema se va a hablar en la revista? ¡Pues que sea de videojuegos! ¡Va, me late! Ahora a proponer ideas para la portada, y no hay duda, la primera opción es muy explotable en idea, aunque la segunda y tercera propuesta son más espectaculares.

¡O.k.! La propuesta #1 ganó, pero no tiene nada que ver con videojuegos, bueeeno entonces a quién le adaptamos para la ilustración, y creanme, Mai no era de las favoritas, pero creo que ganó por dos buenas razones.



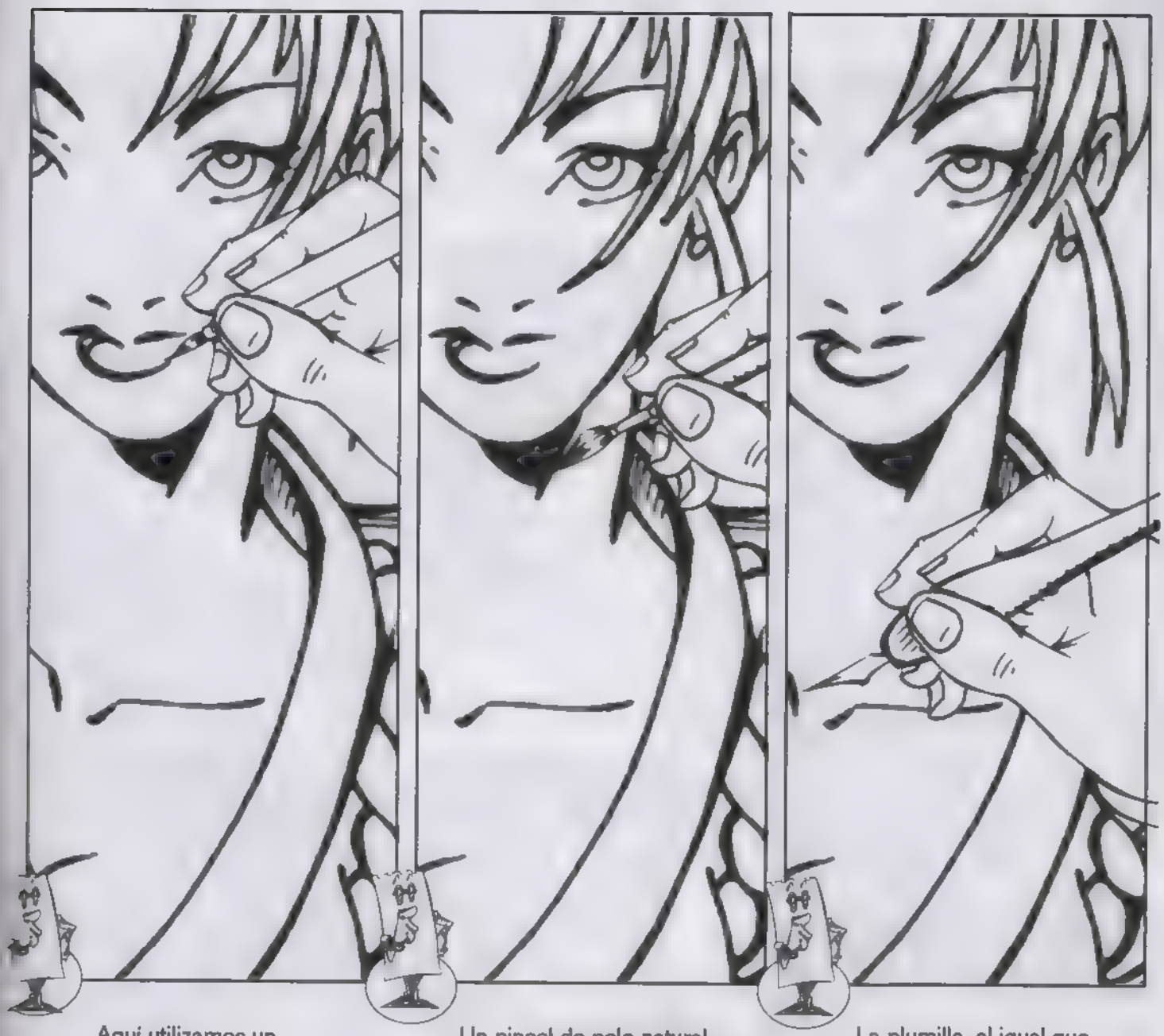
Pues ya estaba dicho, ahora a bocetar, recuerden siempre, hagan sus bocetos, estos les ayudarán a desarrollar más ideas y otros planeamientos de escenas.

¡Ya saben, para los bocetos usen puntillas o lápices de color azúl, o en su defecto algún lápiz 2h al 4h.

Una vez definido el boceto nos disponemos a delinear la figura con gruesos y delgados, esto ayudará a enriquecer y dar calidad a la linea (todo esto sigue siendo con lápiz).

Con el boceto terminado, ahora nos disponemos a calcarlo, pueden hacerlo desde un cristal (ventana) o de preferencia en una caja de luz (en el próximo número les explicaremos paso a paso cómo hacer una). El dibujo debe ser calcado en cartulina opalina y desde luego debe quedar mucho más limpio.

Bien definido, procederemos ahora al entintado (este tema lo verermos a fondo en los próximos números pero no les caerá mal saber de una vez cual es el procedimiento). En este ejemplo se utiliza el estilógrafo recargable, sobre todo para esos pequeños detalles.



Aquí utilizamos un plumón-pincel (el cual tiene 2 cabezas), que es bastánte útil para resolver una línea con grueso y delgado, con la misma facilidad de un pincel. Ahora tengan cuidado porque su tinta mancha muy facilmente.

Un pincel de pelo natural es bastante cómodo, muchos artistas prefieren entintar con un pincel que con una plumilla o un estilógrafo, lo único malo es que si no es bien lavado la tinta china lo corroe y pudre la cabeza del pincel, se pueden lograr todo tipo de texturas y efectos, pero el mejor es sin duda el efecto de cabello.

La plumilla, al igual que el pincel, si no es bien lavada, la tinta la empieza a adelgazar, fuera de eso hay plumillas semiduras, duras y blandas, y cada una ayuda para lograr diferentes calidades de línea, de preferencia sólo usarlas a la hora de delinear toda una figura.

Por obvias razones no podremos enseñarles cómo se hizo el color, pero eso lo dejaremos pendiente Bueno chavos esto fue todo, si tienen dudas haganoslas saber y manden sus dibujos para revisarlos y así poder ayudarlos a evolucionar en ellos

El Arte y los Juegos:

Algo para ser inmortal

POR: CRISTHIAN CHAVERO

Los Griegos

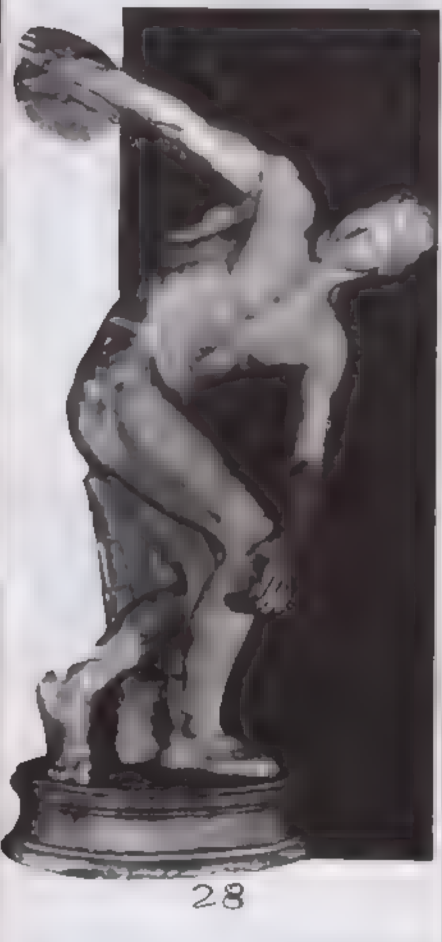
Griego o cultura griega son palabras que uno raramente deja de escuchar en toda su vida; de una u otra manera nuestro idioma, nuestra cultura y el arte se ven influenciados por ésta civilización que todo el mundo menciona.

Los griegos nacen como un conjunto de ciudades con un idioma, costumbres y religión común, aproximadamente 2400 años antes de Cristo, es decir, hace unos 4400 años. Los arqueólogos dicen que en la isla de Creta aparece el primer imperio, pujante por el comercio con sus vecinos egipcios y fenicios. Éstos encuentran su declive al competir con otros griegos venidos del norte llamados Jonios, quienes forman ciudades estado en lo que ahora es el país de Grecia, a su vez son derrotados por los dorios, otros bárbaros del norte. Así, Atenas, Tebas y Esparta, principalmente, se convierten en ciudades importantes en dinero, poder y cultura.

El Arte

El arte es la obra humana capaz de generar emociones, esto implica una concepción estética. Las bellas artes son las que se transmiten mediante el color, la forma, el sonido, la imagen y el movimiento; en otras palabras, la pintura, la escultura, la arquitectura, la poesía, la danza y el canto. El arte griego en un principio atravesó dos periodos, el minoico y el micénico, que se desarrollan en Creta (entre 1800 y 1000 a.C.), sobresalen por la arquitectura, las estructuras con dinteles que forman una V invertida sobre los edificios y las famosas columnas características de la cultura.

En las etapas Arcaica, Clásica y Helenística (del año 600 a.C. hasta 196 a.C.), sobresale de los artistas de ésta época, la arquitectura, que evoluciona en cuanto a durabilidad y el uso más común del mármol; la pintura sigue siendo un tanto plana como en su origen minoico.



Si bien la danza y el canto tienen un lugar privilegiado (en especial en las fiestas), no llegan fielmente hasta nuestros días, ya que la música aún no tenía un método específico para codificarse como para ahora, y con la danza sucede lo mismo; en cuanto a la poesía, tras ser recuperada en el renacimiento de las iglesias medievales ha tenido eco en la poesía occidental. Posiblemente la escultura sea de lo más reconocible del arte griego, todos hemos visto alguna pieza sin brazos o sin cabeza y escuchado el eterno [illegible] arte griego.

Algo para ser inmortal

Es de notarse que casi todas las obras tienen una finalidad religiosa, tal vez no tanto como para el encaminado a representar a las divinidades y sus andanzas. Siendo Zeus el padre de los dioses, se esperaba que recibiera homenajes, entre éstos las olimpiadas. Olimpo era un monte en el cielo donde se encontraba la morada de dioses y semidioses; se supone que en él se llevaban a cabo muchos juegos gimnásticos y deportes, la eterna necesidad del ser humano de saber quién es el más rápido, el más alto, el más fuerte. Una olimpiada en aquél tiempo era una medida de tiempo que duraba cuatro años, de esa manera se comprende porqué las competencias se hacían cada cuatro ciclos.

Así es como llegan hasta nuestras competencias multimillonariamente televisadas pruebas tan antiguas como la carrera, el levantamiento de pesas, el lanzamiento de cualquier cosa, la lucha, en fin. Tantos deportes como géneros artísticos nos han heredado los griegos, cosas que los niños siempre hacen (correr, aventar, pelear, gritar, bailar, pintar) y que los adultos en su mayoría no; por eso y por otras razones más se les considera padres de la cultura occidental, y sus deportes y artes se siguen desarrollando.

CROSSGEN

POR: RODRIGO ALVAREZ R.

Crossgen es una nueva editorial de cómics con un estilo fresco e innovador. Tiene un universo, en donde radican cuatro historias diferentes, todos sus protagonistas poseen un símbolo idéntico, que les otorga poderes increíbles que los llevarán a descubrir de dónde procede este misterioso don. El primer numero se llama Crónicas, donde despegan estos títulos:

MYSTIC:

En el mundo de Ciress, la magia es algo común y corriente. El gobierno de este lugar está formado por 7 Hermandades Maestras que representan los estilos de hechicería dominantes. Cada maestro es el portador viviente del espíritu eterno de la hermandad y guarda el conocimiento arcano que es trasmitido por generaciones. Nuestra protagonista, Giselle Villard, es una mujer desenfadado que se dedica a ocio y a la diversion, por herencia tiene grandes lazos con una hermandad. Un día aparece una marca en su mano, y de paso los maestros de la hermandad pierden su poder místico. El estilo de dibujo hace contrastar muchos detalles de fondos así como los entintados complejos de John Dell, que trabajó en varios títulos de DC Comics. Brandon Peterson debuta como dibujante, dándonos un estilo un poco clásico

SIGIL:

Una guerra intergaláctica entre unos alienígenas llamados "saurianos" y los humanos es el escenario, donde Samandahl Rey intenta sobrevivir como una especie de mercenario (al puro estilo Han Solo). Él era un soldado leal, pero un recorte presupuestal de la Unión Planetaria del quinto mundo lo deja en la calle. Él y su compañera Roiya Sintor tienen un empleo temporal como seguridad para el Sultán de Tanipal. Por cosas del destino, a Sam le aparece la misteriosa marca en el pecho, contando con impresionantes poderes que todavía nadie comprende su alcance (Sigil significa marca o señal, en éste caso refiriéndose al destino de nuestro anthéroe). Ben Lai dibuja un estilo limpio con líneas gruesas y delgadas, dando énfasis en el despliegue tecnológico. Ray Lai entinta fielmente estas páginas, dándole espacios al colorista, para que maneje tonalidades variadas de brillos y contrastes

SCION:

Un mundo medieval con tecnología es el marco, donde se desarrolla una ancestral pelea ritual, entre las dinastías rivales. El príncipe del oeste, Ethan., tiene su primer duelo contra Bron; príncipe brutal del este. Desafortunadamente, éste gran día es marcado por la desgracia al vencer de una forma humillante a Bron, por lo cual Ethan es buscado por la ley. El motivo de su inexplicable destreza es la conocida marca que se aloja en su hombro derecho (Scion o como se pronuncia, "Sai-on", significa heredero). Jim Cheung muestra su influencia de los Hombres X y WildC.A.T.S, con un dibujo recto. Don Hillsman II hace despliegue de texturas y puntos finos de tintas, dándole el carácter medieval al cómic.

MERIDIAN:

Demetria es un mundo con mezcla de la Italia renacentista, con reliquias sorprendentes de una antiquísima civilización antigua. El caos entre los pequeños gobiernos reina en todos lados. La pequeña isla de Meridian es el único lugar seguro y estable de este mundo, donde el pueblo se ha dedicado por generaciones a hacer barcos. Sephie es la heredera de éste estado, ella y su tío han recibido la misteriosa marca, con poderes opositores. Joshua Midleton maneja un dibujo muy estilizado, con influencias caricaturescas. Dexter Vines entinta de una manera suelta, dándole vitalidad y suavidad al trabajo.

Grupo Editorial Vid edita estos títulos en la República Mexicana con tres títulos:

Crónicas:
Aclara y compagina las historias, sale cada tres meses.

Poder Infinito:
Contiene las historias Mystic y Sigil, sale cada mes

Símbolo Galáctico:
Contiene las historias Meridian y Scion.

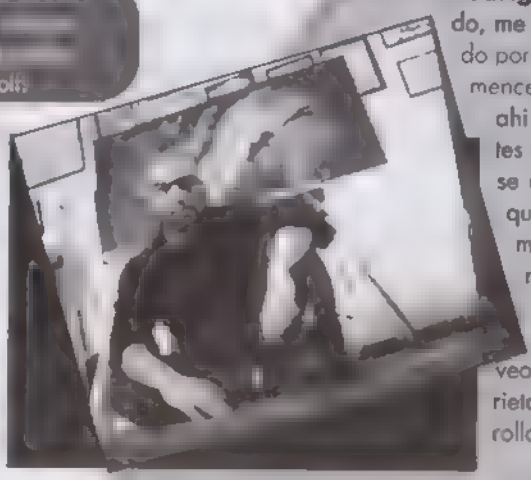
EDGAR CLEMENT

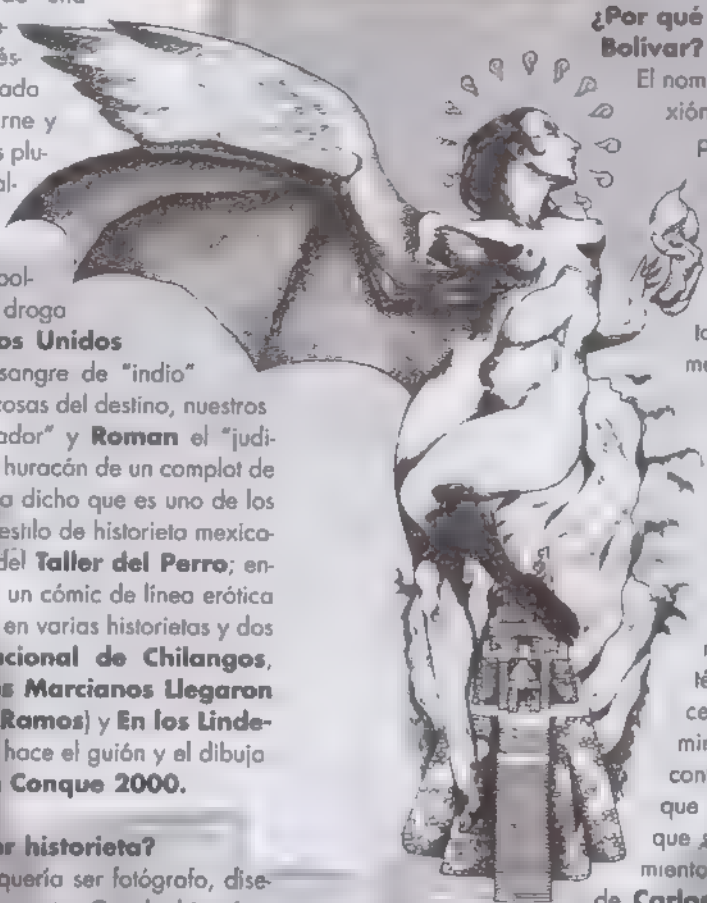
Por: RODRIGO ALVAREZ R. y CRISTHIAN CHAVERO

"Vi las alas de Uriel cubriéndome desde [illegible]"

El Libro de Nod, White Wolf

Uno de los mejores autores mexicanos en nuestros días, **Edgar Clement**, es reconocido en el ambiente artísitico y de la historieta por la novela gráfica (con giro artístico y adulto) **Operación Bolivar**, la cual, años atrás apareció por partes en la revista **Gallito Comix** (antes conocida como el **"Gallito Inglés"**). La historia comienza cuando en las calles del centro histórico vemos a **Don Juan Grande** mendingando una moneda. Él era uno de los mejores cazadores de ángeles; éstos seres se usan como ganado para diversos fines: de su carne y sangre se hacen manjares, sus plumas pueden hacer que cualquier persona escriba una obra maestra y, lo más importante, de sus huesos se hace "polvo de ángel", una poderosa droga que es vendida a los **Estados Unidos**





Sólo un hombre que tenga sangre de "indio" puede matar a un ángel. Por cosas del destino, nuestros protagonistas, **León** el "cazador" y **Roman** el "judicial" se meten en el centro del huracán de un complot de alcances insospechados. Se ha dicho que es uno de los mejores representantes de un estilo de historieta mexicana moderna. Es co-fundador del **Taller del Perro**; entre sus demás obras se cuenta un cómic de línea erótica llamado **Sucubus, Pin Ups,** en varias historietas y dos colaboraciones en el **Sensacional de Chilangos**, donde hace el guión para **Los Marcianos Llegaron Ya** (ilustrada por **Humberto Ramos**) y **En los Linderos del Área Chica,** donde hace el guión y el dibujo. Ésta entrevista fue hecha en la **Conque 2000.**

¿Cómo empezaste a hacer historieta?

Comencé como autodidacta, quería ser fotógrafo, diseñador, cineasta, pintor, escritor, etc. Con la historieta puedo concentrar todas éstas disciplinas.

¿De dónde surgió la idea para hacer Operación Bolivar?

Yo ya tenía muchas ideas en la cabeza desde hace mucho tiempo sobre una historia que mezclara estos elementos, de repente, oyendo una canción de **Silvio Rodríguez**, que trataba de un ángel torturado, me quedé pensando en un ángel torturado por "un judicial", desde ese momento comence a hacer historias con angeles. De ahí escribí un cuento acerca de unos cuates que asaltaban el infierno; para meterse a los archivos y borrar sus nombres, quedando exentos de entregarle el alma al diablo. Con esas dos cosas manejé el concepto de ángeles, demonios y toda la mitología católica. Cuando comienzo en el gallito, me veo en la necesidad de sacar una historieta y es ahí donde ordeno todos estos rollos y se crea **OperaciónBolivar.**

¿Por qué el nombre de Operación Bolivar?

El nombre sale con un poco de reflexión política, de cómo un imperio puede buscar un estandarte simbólico, de ahí desarrollo cómo los gringos intentan realizar ese sueño bolivariano de libertad, según su conveniencia. Así, al armar toda la trama del complot se me vino ese nombre a la mente, y me latió

¿Cómo definirías el ambiente de ésta obra?

Creo que quise retratar una **Ciudad de México** sin palabras, porque le falta gente, se ve una ciudad solitaria, ésta atmósfera la arrebaté de mis borracheras en el centro histórico, donde iba caminando en la noche en ese contexto seductor. La parte en que los protagonistas descubren que son herederos de los conocimientos de los **Nahuales**, la tomé de **Carlos Castaneda**. En lo personal, siempre me ha fascinado esa visión del chavo que se convierte en nahual, sale en la noche y se convierte en animal.

¿Crees que tu obra es muy violenta o contestataria?

Me gusta la violencia, el cine y discursos violentos, me gusta partir del conflicto.

La violencia me parece casi un personaje de la vida contemporánea.

¿Existe una continuación de Operación Bolívar?
De la historia original surgieron tres novelas más, sólo que se las tuve que cortar para tratar de hacer esto mas o menos comprensible. Por ejemplo, hay una parte donde es una novela dedicada a la **Malinche**, quien tiene una relación con el cazador.

¿Cómo haces tus historias?
Siempre cuando haces un personaje te reflejas, sacas tu alter ego, de hecho muchos de los diálogos son los rollos que tú traes en la mente. Cuando hago un guión, me imagino a un personaje con tales ideas y a otro con pensamientos encontrados, y los echo a platicar, al cabo que soy yo platicando conmigo mismo; pero toda la discusión son mis puntos de vista, y eso hace que todos los personajes tengan algo de mí. La parte que no viene de mí está en la documentación, que es algo importantísimo, es la parte sistemática de este rollo. En lo personal me gusta mucho la historia de **México** y cómo ha influido la religión en ella; de este punto tomo cosas del archivo fotográfico **Casa Sola, la Biblia**, libros, películas, programas culturales, etc. Ya estoy tan clavado en mi rollo que difícilmente compro libros que no tenga que ver con misticismo, religión o política. Me meto con la religión, porque me interesa criticarla y conocer sobre su historia. La otra parte es la empírica, lo que ves en la calle, en tu casa, en el mundo en general, que te sirve te inspiración.

¿Cómo comenzaste a colaborar con Humberto Ramos(co-creador de Crimson)?
Para mí es un honor trabajar con **Humberto,** cuando él se acercó a mí, de que "oye mano tu trabajo me late", el más sorprendido fui yo, si tú me dices ¿cuál es el último cabl@= al que le gustaría tu trabajo?, yo hubiera dicho **Humberto Ramos**. Así, el me dijo, "oye estoy haciendo Crimson, dame chance de usar algunas ideas tuyas", adelante, va. Y ya después con esto, **Humberto** y yo platicábamos, colorreába mos y poco a poco se hizo la amistad, lo cual es chistoso porque **Humberto** es muy sano y sus ideas de la religión están totalmente del otro lado de las mías; un chavo nos decía, "yo no me imagino a **Humberto** y a ti colorreando en el mismo lugar", tampoco nosotros entendemos por qué. Quizá porque hablamos de cosas mas técnicas y artísticas no tenemos conflictos, y bueno, es una amistad de cuates que chambean en lo mismo.

¿Qué onda con el Taller del Perro?
En el **Taller del Perro**, lo único que nos interesa es chambear, juntarnos con las personas en donde las ideas pueden coincidir, ahorita lo que queremos es resolver los problemas tangibles de difusión y promoción de la obra, por eso se dieron las alianzas con **Editorial Vid,** y también por eso hacemos exposiciones en las convenciones. Nuestra actitud es la misma que cuando comenzamos a hacer el **Gallito**; vamos a seguir chambeando y a ver qué sale...

¿Cuáles son tus planes en el futuro?
El próximo proyecto en el que estoy trabajando lo quiero hacer en formato medio oficio, y no entregarlo en partes, sino todo completo, en un compendio. Todo este rollo de las entrevistas, la promoción y este colorreo, para mí es parte de una estrategia, y así, cuando yo llegue con un empresario, le voy a enseñar los recortes de periódico y todo mi portafolio: *"mira maestro, este soy yo, tengo reconocimiento por mi gremio y la gente que me sigue; necesito dinero para producir"*. Así, teniendo el financiamiento fuerte, puedo por esa vía tener la libertad creativa, porque si me voy con un editor me van a cuartar lo que quiero hacer. En ese sentido, cuando hablamos de **Historieta Independiente**, no necesitamos a un editor para ver que chin%@#%$ tenemos que hacer. Para que haya un nueva historieta nacional, tiene que haber primero una cultura de historieta nacional, y eso sólo se va a lograr produciendo.

E-mail: **tallerdelperro@hotmail.com**

¡Al fin!

¡Lo que DibujArte estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Para mayor información busca en: www.clubconexionmanga.com

Cupón de suscripción de DibujArte

SEMESTRAL $100.oo 6 Revistas **ANUAL $200.oo** 12 Revistas

Números atrasados (*menos el No. 1*)- $15.oo (incluye envío) Número 1-$25.oo (incluye envío)

Atención al suscriptor : 55 41 00 06

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de **Juan Antonio Flores V.** a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

¿TE GUSTA DIBUJAR?

Ven con nosotros y aprende en poco tiempo

DIBUJO

DE COMIC´S, HISTORIETAS Y PUBLICITARIO

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO PUBLICITARIO, DE HISTORIETA, GRÁFICO Y POR COMPUTADORA.

VISITANOS EN: COLÓN 1 DESP. 36 COL. CENTRO
(ATRÁS DEL METRO HIDALGO)
ENTRE EL CINEMEX REAL Y LA ALAMEDA CENTRAL

TEL: 5512-63-89
5512-06-23

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO.

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PRESENTA ESTA PORTADA Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

1a Convención de Cómics y Juegos de Mesa

C3

Evento Oficial de Conexión MANGA

Sábado 15 y Domingo 16 de Marzo 2003

Yu-Gi-Oh! Torneo de prelanzamiento Pegasus/Joy

Outlet Cómics, Mangas, Música, Juguetes, Videos, Magic, Tarjetas, Artbooks.

Concurso de Dibujo
DENTRO DEL EVENTO
JUEZ: Karmatrón Team y Humberto Ramos

Micro racers Carreras con Micromáquinas

BEYBLADE Lucha con Trompos Japoneses

Centro de Negocios (CENEYCO)
Morelos 67 esq. Bucareli
Colonia Juárez (Metro Juárez)
Casi esq. con Reforma cerca de la glorieta de Colón.

Horario de 10am. a 7:00pm.

Boleto $15 y presentando esta revista ó cualquier otra de grupo EDITOPOSTER $10

Informes y preventa de boletos: **MANGA ROL** Av. Universidad 726 M. Zapata Tel. 56-88-33-24
MUNDO COMIC Av. Hidalgo #32 Por prepa 6 Coyoacán Tel. 56-01-06-60 **CENTRO CULTURAL TELMEX** Isla 7 frente a la taquilla del cine. mundocomic@hotmail.com www.mundocomics.com
EDITOPOSTER Salvador Díaz Mirón #156 Col. Sta. María la Ribera Tels. 55417281 y 55410006.

GRUPO **EDITOPOSTER**

Artemanía · MusicAnime · MÁXXIMO Evento · La Tierra de los Dinosaurios · Bajo Control · Conexión MANGA · DibujArte